1992年2月1日発行（毎月1回1日発行）第11巻第2号昭和57年12月6日第3種郵便物認可

FEB. 1992 2

マイコンBASIC Magazine

わかる！動かせる！パソコンの楽しさを伝える雑誌

SINCE 1982

特別定価480円（別冊付録共）

エプソンの新製品徹底テスト

底面30×30cmの超コンパクト・パソコン **PC-386P**

98互換バスを搭載したノート・パソコン **PC-386NOTE AE**

パソコン・ミュージシャン必須MIDI音楽システム

もっとも低価格なDTMシステム **サウンド・パレットMINI**

LA+GS音源で表現力アップ！ **ミュージ郎500**

特別連載 IBMパソコンのすべて……

世界のパソコンで日本語が走る!! **話題のDOS/Vって何！**

別冊付録 保存版 **1991ゲーム・ミュージック&ビデオ総合カタログ**

スクープ！画面初公開！X68000版 グラディウスII 発売決定！

NEW VIDEO GAME 日本ファルコム期待作特集 プリルラ／キャプテン・アメリカ・アンド・ジ・アベンジャーズ ロードモナーク／アドバンスド・ロードモナーク／ブランディッシュ／ぽっぷるメイル／ダイナソア

今月の新作ソフト情報 全72タイトル満載
パソコン 18作
スーパーファミコン 4作
ファミコン 10作
PCエンジン 8作
メガドライブ 7作
ゲームボーイ 11作
アーケード 3作
ゲーム・ミュージック&ビデオ 11作

'91下半期ゲーム・ミュージック・アルバム総カタログ 第5回 日本ゲーム・ミュージック大賞ノミネート

今月の注目ソフト 天下統一II／ナイトメア／ジェノサイド2／ゼータ／フレイ98／コマンドHQ

誰にも打ち込める32本のプログラムを掲載



ファミリーベーシック
FM-7/77シリーズ
FM77AVシリーズ
FM TOWNS
MSX/2/2+/turbo R
MZ-1500
MZ-2500シリーズ
PC-6001mkIISR/6601SR
PC-8001/mkII/SR
PC-8801/mkII
PC-8801mkIISR以降
PC-88VAシリーズ
PC-9801シリーズ
PC-286シリーズ
X1/turboシリーズ
X68000シリーズ
PB-100
PC-E500



画面写真はX68000版グラディウスII ©KONAMI


食べ歩きもいいけど
グルメの本質は手料理だと思う。

夢をかたちに
信頼と創造の富士通

マルチメディア・エリート、誕生。



モデルCX20

パワフル&クイックの"モデルCX"

モデルCX10(1FD)……………………308,000円(税別)
モデルCX20(2FD)……………………333,000円(税別)
モデルCX40(2FD、40MBHD)………433,000円(税別)
モデルCX100(2FD、100MBHD)……533,000円(税別)
カラーCRTは別売。

モデルUX20

コンパクト&ハイクオリティの"モデルUX"

モデルUX10(1FD)……………………263,000円(税別)
モデルUX20(2FD)……………………288,000円(税別)

298,000円(税別)
モデルUX20+キーボード(テンキー無) TownsStaff標準装備

新しい夢が、新しい感動が、ここから生まれます。マルチメディアの世界をリードするFM TOWNSが、ハードに、ソフトに、大きくスケールアップ。人にどこまでもインタフェースするため、鮮明な映像、クリアな音声、俊敏なレスポンスを備えました。洗練のフォルムを持つコンパクトタイプも新たに加わり、ラインアップもさらに充実。本当にみんなが使えるマルチメディアが現実のものとなりました。さあ、セカンドステージへ。

モデルCX ハイエンドユーザーに。クイック&パワフルの情報ステーション

●高速・高性能を誇る32ビットi386™CPUを搭載。さらにVRAM性能向上により、快適レスポンスを実現。●FDモデルから100MBHDモデルまで充実のラインアップ。FDモデルも後から内蔵ハードディスクを増設できます。

モデルUX コンパクト&ハイクオリティの一体型パソコン

●洗練されたコンパクトな一体型で従来の約1/2(当社比)の省スペースを実現。●高精彩トリニトロン® 10インチディスプレイ(マスクピッチ0.26㎜)採用。●フロントローディングタイプのCD-ROMドライブを標準搭載。●32ビットi386™SXCPU(16MHz 0ウェイト)を搭載して快適レスポンス。

あなたに、いちばん近いマルチメディア・パソコン

FM TOWNS II

※商品はすべて本体標準価格です。本体標準価格には、Townsシステムソフトウェアが含まれています。キーボードは含まれておりません。※本広告に掲載の商品の価格について消費税は含まれておりません。ご購入の際、商品ならびにそれに関する消耗品等および役務について、消費税が付加されますので、ご承知おき願います。

こんなにいろいろ、FM TOWNSの本

●パソコン界の革命児〔㈱青葉出版 1,240円(税込み)〕
●FM TOWNSスーパーブック〔ソフトバンク㈱ 2,800円(税込み)〕
●TownsGear徹底操作ガイド〔BNN 3,800円(税込み)〕

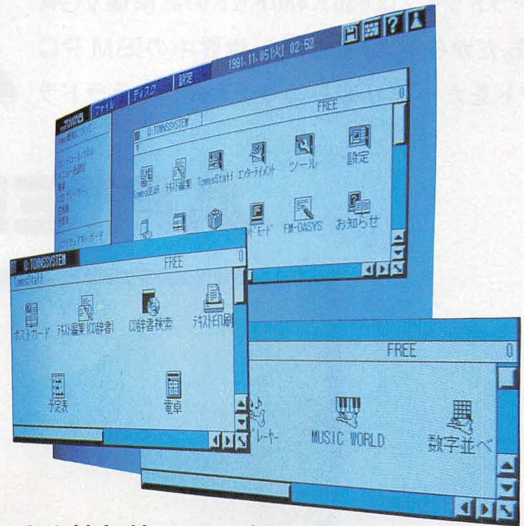
FM TOWNSインフォメーションサービス〔お問い合わせ時間〕10:00AM~6:00PM 月~土(祝日を除く) 東京(03)5690-0032 大阪(06)346-5487
●札幌(011)222-5476 ●青森(0177)23-3291 ●仙台(022)267-5250 ●福島(0245)23-3803 ●つくば(0298)56-5113 ●足利(0284)72-3390 ●東京(03)3646-0816 ●立川(0425)28-1567 ●千葉(0472)22-3117
●藤沢(0466)24-6072 ●横浜(045)201-3101 ●川崎(044)244-5218 ●小田原(0465)24-5002 ●新潟(025)244-8295 ●富山(0764)42-6877 ●金沢(0762)62-7032 ●長野(0262)24-3831 ●松本(0263)36-7609

FUJITSU

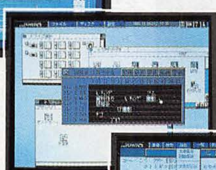
GUI(グラフィカル・ユーザー・インタフェース)を採用。誰でも簡単に使える操作性を実現しました。

あなたのブレイン、TownsStaff標準装備。

(Townsシステムソフトウェア V2.1に収録)









●家庭で、ビジネスで、幅広く使える「パーソナル情報管理ツール」

ワープロ感覚で住所録を作りハガキの作成・印刷までをこなす『ポストカード』、システム手帳感覚で入力できる『予定表』、広辞苑CD-ROMなどを検索できる『CD辞書検索』、関数計算までサポートした『電卓』に加え、『サイドワーク』機能を使えば、ワープロを打ちながら住所録を参照したり、CD演奏を楽しんだりすることができます。家庭で、ビジネスで、幅広く使えます。簡単マウス操作、GUIの採用により、使いやすい操作環境を実現しました。





●ハイクオリティな「エンターテインメントソフト」

音楽CDはもちろん、CDグラフィックスも再生可能な『CDプレーヤー』、世界各国の音楽データを内蔵し、マウスやキーボードで演奏できる『MUSIC WORLD』など、充実の内容です。



●人気抜群の「フリーウェアソフト」の数々を収録

FM TOWNSユーザーが作った優れたソフトを収録。高機能パソコン通信ソフト『MOPTERM』、ファイルエディタ『WINK』、ファイル表示ツール『LOOK』、便利な印刷書式設定ソフト『PRNOUT』、わくわくするゲームソフト『PANICBALL II』などが勢揃い。

- ●自分だけのマルチメディアソフトが作れる「TownsGear」が、いちだんとパワーアップ。
- ●音声メッセージで使い方をやさしく解説する「FM TOWNS入門」
- ●文字フォント、グラフィック、サウンド、音声データなど、さまざまに利用できる各種データを標準装備。
- ●MS-DOS™のコマンド環境もサポート。

《FM TOWNS II の拡張性》

- ●ローランド製SC-55音源内蔵のMIDI音源カード新登場。72,800円(税別)
- ●NetWare386V3.1J等のLANサポートやホスト連携等、ネットワークも本格サポート。
- ●AV機能を活かしたプレゼンテーションも「ByHAND」なら作成から編集・演出までOK。80,000円(税別)
- ●ICカードスロット(JEIDA Ver. 4.0)標準装備によりFM R-CARDとのデータ連携も可能。

- ●続FM TOWNS徹底活用ガイドF-BASIC386実用グラフィックス入門〔HBJ出版局 2,300円(税込み)〕
- ●《改訂版》FM TOWNSテクニカルデータブック〔㈱アスキー 7,500円(税込み)〕
- ●FM TOWNS徹底活用ガイド〔HBJ出版局 2,300円(税込み)〕
- ●ハイパーソフト見聞録〔海文堂出版㈱ 1,500円(税込み)〕
- ●FM TOWNSベスト・プログラミング入門〔技術評論社 2,900円(税別)〕
- ●入門MS-DOS FMR、FM TOWNS版〔ソフトバンク 2,600円(税別)〕

全国の書店にてお買い求めください。

●静岡(054)252-8674 ●浜松(053)453-7106 ●名古屋(052)261-5141 ●京都(075)231-6610 ●大阪(06)346-5415 ●神戸(078)332-1247 ●松江(0852)24-0334 ●広島(082)211-1759 ●山口(0839)25-5453
●高松(0878)51-8125 ●高知(0888)21-2234 ●福岡(092)713-4392 ●北九州(093)521-8828 ●長崎(0958)20-3526 ●大分(0975)38-0616 ●鹿児島(0992)24-8810 ●沖縄(098)863-7248

現在、お持ちのFMシリーズに関するお問い合わせにつきましても、上記にて承ります。

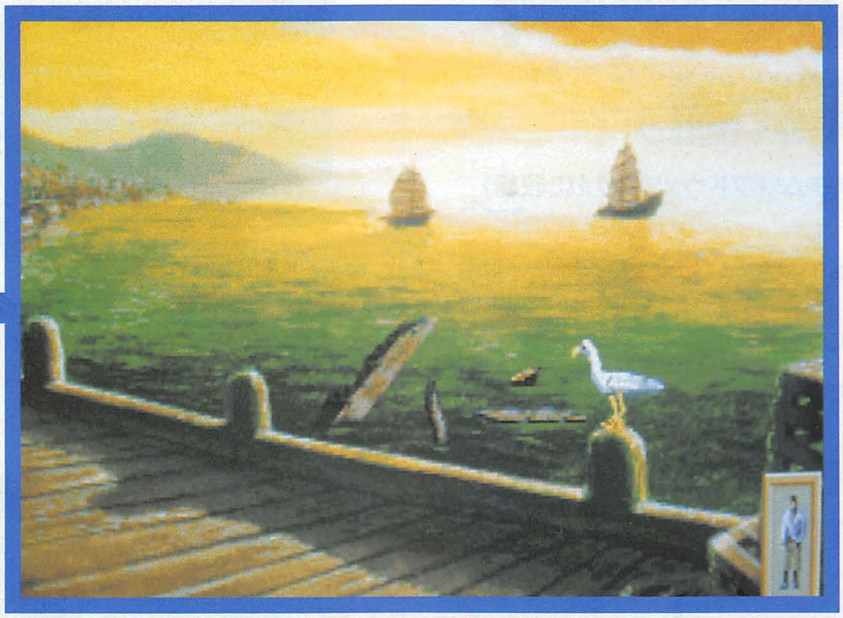
SEGA 株式会社 セガ・エンタープライゼス



画面は、もっとリアルに楽しみたい。というわけで、テラドライブは640×480ドットの高解像VGA搭載。だから、きれい。だから、世界中のIBM PCソフトをたっぷり楽しめる。そのうえテラドライブはDOS/Vも標準装備して、続々登場するDOS/Vソフトに応えている。DOS/VはVGA環境を日本語で実現する画期的なOS。世界の人気ソフトが、日本語でキミのトライを待っている。

AFTER VGA

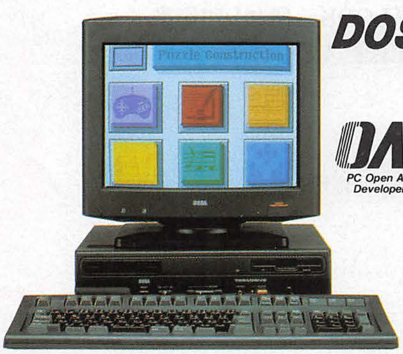
Heart of china
（VGA版）



©Dyramix, Inc. 国内販売元 シエラオンライン ジャパン

アメリカでのベストセラー
アドベンチャーゲーム。
256色デジタイズ取り込みの
画面とMIDI対応で迫力ある
サウンドがあなたを夢中にさせる。

みんなよりすごい。テラドライブでVGA。



画面はゲームコンストラクションです

DOS/V

OADG
PC Open Architecture Developers' Group

ふたつの頭脳が同時に動く未来性能。2CPUパソコン、テラドライブ。

80286と68000、2つの頭脳が同時に動くテラドライブ。

日本アイ・ビー・エムとの共同開発により、純正IBM*1PCボード搭載。

DOS/V対応。日本語MS*2 Windows V3.0対応。

TERADRIVE

標準価格：MODEL 1 ¥148,000（税別） MODEL 2 ¥188,000（税別） MODEL 3 ¥248,000（税別）

＊1：IBMは米国IBM Corporationの登録商標です。　＊2：MS Windowsは米国マイクロソフト社の商標です。
※ 画面はすべて当社TERA DRIVEでの撮影によるものです

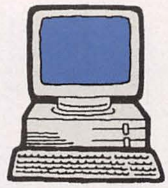
テラドライブには、このお店で出会えます。

■北海道/東北
●デンコードー
函館本店 ☎0138-23-1121
大河原店 ☎0224-52-4433
仙台本店 ☎022-261-8111
盛岡本店 ☎0196-54-2772
八戸本店 ☎0178-44-4111
山形七日町本店 ☎0236-23-1055
秋田本店 ☎0188-34-3151
Dacひろさき店 ☎0172-34-6230
青森本店 ☎0177-23-2356
Dac平店 ☎0246-21-8585
Dac仙台東口店 ☎022-291-4744
●ヨドバシカメラ
仙台店‥‥☎022-215-1010
■関東
●ラオックス
新宿館‥‥☎03-3350-1241
THE COMPUTER館 ☎03-5256-3111
吉祥寺店 ☎0422-21-3471
北浦和店 ☎048-833-8811
厚木店（オーディオ館） ☎0462-22-2722
取手店‥‥☎0297-74-1311
八千代台店 ☎0474-55-2261
サウンドショップ ☎03-3255-5301
●CSK
マイコンショップCSK ☎03-3342-1905
●九十九電機
パソコン本店 ☎03-3253-5599
●上新電機
渋谷店‥‥☎03-3496-4141
町田店‥‥☎0427-23-1313
八王子そごう店 ☎0426-26-4141
立川店‥‥☎0425-26-4141
本厚木店 ☎0462-25-1548
●T・ZONE
本店‥‥‥☎03-3257-2652
宇都宮店 ☎0286-63-4949
大宮店‥‥☎048-652-1831
横浜店‥‥☎045-641-7741
●ヨドバシカメラ
西口本店 ☎03-3346-1010
上野店‥‥☎03-3837-1010
八王子店 ☎0426-43-1010
横浜駅前店 ☎045-313-1010
●サトームセン
駅前1号店 ☎03-3253-7993
メディアセンター ☎03-3256-3267
ラジオ会館 ☎03-3251-1464
相模大野店 ☎0427-41-7786
●ムラウチ
八号館コンピューターフロア ☎0426-42-6211
●野島電気商会
大和店‥‥☎0462-62-5540
秦野店‥‥☎0463-83-1214
厚木店‥‥☎0462-23-7800
WILL店‥‥☎0427-58-1245
青梅店‥‥☎0428-32-1215
多摩センター店 ☎0423-75-3121
鴨宮店‥‥☎0465-49-1230
●上新電機
高崎店‥‥☎0273-63-6801
■中部/北陸
●ラオックス
ヒナタ・コンピュータ館 ☎0262-37-2221
松本中央店 ☎0263-36-7820
●栄電社
春日井店 ☎0568-83-2515
メディア大須 ☎052-242-8591
テクノ名古屋 ☎052-581-1241
鳴海店‥‥☎052-895-2271
岡崎店‥‥☎0564-53-2722
小牧店‥‥☎0568-75-4261
下諏訪店 ☎0266-28-5701
インター店 ☎0572-23-5131
テクノ大須 ☎052-252-0181
テクノ豊橋 ☎0532-52-1231
●九十九電機
名古屋1号店 ☎052-263-1655
名古屋2号店 ☎052-251-3399
●上新電機
大須店‥‥☎052-262-1141
寺池店‥‥☎0762-47-2524
金沢店‥‥☎0762-91-1130
富山店‥‥☎0764-32-3133
●すみや
パソコンアイランド静岡店 ☎054-255-8819
●MELVA
浜松本店 ☎0534-64-8412
浜松葵店 ☎0534-38-3535
島田店‥‥☎0547-37-7116
焼津店‥‥☎054-626-0181
静岡店‥‥☎054-254-5338
富士店‥‥☎0545-51-8022
沼津店‥‥☎0559-22 1858
草津店‥‥☎0775-63-2077
●T・ZONE
静岡店‥‥☎054-283-1331
■近畿
●CSK
マイコンショップCSK ☎06-345-3351
●ニノミヤ

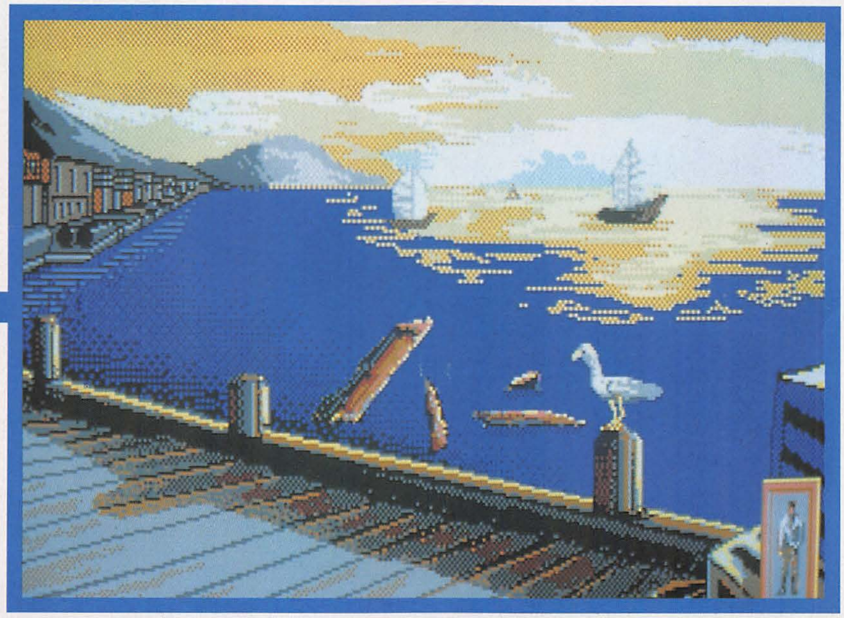
誕生!テラネット。

テラネット入会金、アクセス費無料(電話代のみ)のパソコン通信ネット。
テラドライブ&ソフト情報の提供を行い、テラドライブ、ユーザーの情報交換の場としても活用できます。

アクセスナンバー3745-7572、2400bps、MNPクラス5、81X



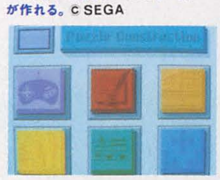
BEFORE VGA



Heart of china
(EGA版)

©Dyramix, Inc. 国内販売元 シエラオンライン ジャパン

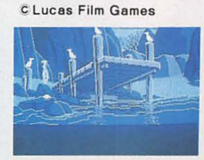
▶パズルコンストラクション
2CPU活用、テラドライブ専用ソフト。キミだけのパズルゲームが作れる。©SEGA



▶ペントハウス エレクトリックジグソー
ペントハウス誌のカバーガールを画面上で組み立てるジグソーパズル。
©Merit Software



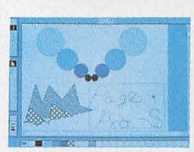
▶Loom
ルーカスフィルムが新しい試みで作った中世ファンタジーのアドベンチャーゲーム。
©Lucas Film Games



▶DRAKKHEN
画期的な3Dグラフィックでプレイヤーを独自の世界へ。
©Info Games Dos/V版
国内販売元 コンピューターソフト



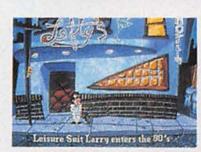




▶PAGE PRO-S
手紙やラベルを手早くきれいに仕上げる。DOS/V対応のカンタンワープロ。
©SEGA



▶MANHOLE
画面上でクリックしてみないと何が起こるかわからない不思議ソフト。
©Activision DOS/V対応版
国内販売元 亜土電子工業



▶Leisure Suit Larry
VGA対応ゲームMIDIでゴージャスな音を。
©Sierra On-Line, Inc.



▶F29 Retaliator
フライトシミュレーターゲーム。ミサイルに詳しいマニアにはおすすめ。
©Ocean

パソコンランドなんば店 ☎06-643-3217
エレランド ☎06-632-2038
日本橋別館 ☎06-633-2038
駅前第4ビル店 ☎06-341-2031
京都店……☎075-361-9166
パソコン奈良店☎0742-23-2003
パソコン和歌山店 ☎0734-23-6336
姫路本店 ☎0792-88-2363
NINOX CORE 日本橋店 ☎06-647-2038
NINOX 高槻店 ☎0726-82-2001
●星電社
伊丹本店 ☎0727-73-0551
宝塚店……☎0797-84-0010
明石本店 ☎078-917-5555
三木店……☎07948-3-1630
西明石店 ☎078-928-7165
淡路店……☎07992-2-4453
伊川谷店 ☎078-975-0080
西神プレンティ ☎078-992-0030
西脇店……☎07952-3-5401
豊岡店……☎07962-2-2121
東加古川店‥☎0794-25-2011
加古川店‥☎0794-21-0551
姫路本店‥☎0792-88-1717
竜野店……☎07916-2-0030
赤穂店……☎07914-5-1552
福知山店 ☎0773-24-2001
三宮本店 ☎078-391-8171
●上新電機
日本橋5番館 ☎06-634-1151
梅田店……☎06-362-1141
ビジネスランド ☎06-348-1881
コスモランド ☎06-634-3111
U.S.LAND ☎06-634-1411
日本橋1ばん館 ☎06-634-2111
テクノランド ☎06-634-1211
メディアランド ☎06-634-1511
きしわだ店 ☎0724-37-1021
高槻支店 ☎0726-85-1212
せっつとんだ店 ☎0726-93-7521
ねやがわ店 ☎0720-34-1166
ふじいでら店 ☎0729-38-2111
千里中央店 ☎06-834-4141
くずは店 ☎0720-56-8181
京都近鉄店 ☎075-341-5769
京都寺町店 ☎075-341-3571
さんのみや1ばん館 ☎078-231-2111
にしのみや店 ☎0798-71-1171
郡山インター店 ☎07435-9-2221
奈良1ばん館 ☎0742-27-1111
姫路店……☎0792-22-1221
和歌山店 ☎0734-28-1441
阪急3ばん街店 ☎06-372-6912
長岡店……☎075-955-8401
●MELVA
春日井店 ☎0568-85-8363
鳴海店……☎052-621-3744
■中国/四国
●ダイイチ
呉パソコンCITY ☎0823-25-6511
広島パソコンCITY ☎082-248-4343
岡山パソコンCITY ☎0862-27-3011
高松パソコンCITY ☎0878-23-4311
松山パソコンCITY ☎0899-31-6711
五日市パソコンCITY ☎0829-24-2111
●ベスト電器
松江パソコンステーション ☎0852-31-6752
●(株)ニノミヤ
岡山本店 ☎0862-45-2038
■九州
●ベスト電器
BM福岡店 ☎092-741-7677
小倉パソコン館 ☎093-551-6281
久留米OA館 ☎0942-38-0111
熊本パソコン館 ☎096-322-4180
大分店……☎0975-34-1943
宮崎パソコン館 ☎0985-22-8325
那覇店……☎098-862-7688
●上新電機
熊本店……☎096-359-7800

お問い合わせは、パソコンサポートセンター
0120-417102へ。受付時間/月~金 AM10:00~PM5:00
●くわしい資料をお送りします。右の資料請求券をはがきに添付し、お名前、年令、ご職業を明記のうえお申し込みください。〒140 東京都品川区東品川1-31-5
株式会社 セガ・エンタープライゼスPC事業部

MB.1
資料請求券



MEGA-CD専用ソフト第1弾は、史上初のミュージカル・RPG。

惑星ウッドストック―ファンキー・ホラー・バンド―新発売。








★惑星ウッドストックに墜落した「ファンキー・ホラー・バンド」。彼らの失われた楽器を求めて、あなたは冒険の旅へ。ファンキー村。ヘビメタ村。パンク村。ジャジータウン。レゲエ島。音楽がすべてを支配するこの惑星で、ファンキー・ホラー・バンドは自分たちの音楽を取り戻すことができるであろうか。★という期待のソフト「惑星ウッドストック―ファンキー・ホラー・バンド―」は、メガCDの性能を思いっきり生かした初めてのミュージカル・RPG。★音楽ファンもゲームファンも、とことん満足させてみる、と新発売。★標準小売価格6,800円(税別)

●大容量6MバッファRAM搭載●高速アクセス0.8秒●高速CPU68000(12.5MHz)搭載 ● 標準小売価格49,800円(税別)



(音も映像も新次元。) メガドライブのハイパーアタッチメント MEGA-CD

※メガCDをお使いになるには、メガドライブが必要です。

SEGA 株式会社セガ・エンタープライゼス
〒140東京都品川区東品川1-31-5 東品川事業所
電話03(3742)7068 お客様サービスセンター

セガ ウィンターキャンペーン実施中 1991年11月20日(水)〜1992年1月31日(金)

It's MEGA world.

JOYの天才 KEYの達人



GINGA-10V
18,000円(税別)

GINGA-10L
16,000円(税別)

GINGA-10
12,000円(税別)



JOY-98V
12,000円(税別)

JOY-98L
10,000円(税別)

PC-9801シリーズ用10キー&プログラマブル・ジョイスティック・インターフェイス

基本仕様

1. GINGA-10Vは、10キー部にPAGE-1として、0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 , . + − * / = BS RETURN、PAGE-2として、0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 ↑ ↓ ← → BS HOME RETURNを搭載しています。また、ジョイスティックインターフェースとして、JOY-98Vの機能の全てを搭載しています。
2. GINGA-10Lは、PAGE-1はGINGA-10Vと同じですが、PAGE-2は、カーソルを積極的に使用する為のプリセットパターン、↑ ↓ ← → HOME ROLL UP ROLL DOWN SHIFT HELP INS DEL ESC + − * / = BS RETURNを搭載して有ります。また、ジョイスティックインターフェースとして、JOY-98Vの機能の全てを搭載しています。
3. GINGA-10は、GINGA-10Vからジョイスティックインターフェースを外したものです。
4. JOY-98V/L、GINGA-10V/Lのジョイスティックインターフェース部には、プリセットページを4種類(4方向/8方向×SPACE、CR/Z,X)、プログラムページ(ユーザー登録)を2種類搭載し、CPUの電源を切らずに、瞬時に6種類のパターンを切り替えて、使用可能です。また、簡単なCRTとの対話形式で、電源を切らずに、ジョイスティック/パッドの全てのトリガー(8方向も勿論可)に、フルキーボード上のどのキーでも割り当てて、ユーザーの好みのパターンにプログラムし使用する事が可能です。
5. ジョイスティック/パッドへのキープログラム方法には、GINGA-10Lには、フルキーボードから登録する機能のみ搭載、GINGA-10Vには、更に加えて、ジョイスティック/パッドからのみで登録が出来る、SNEの画期的なシステム、数値コードプログラム機能を搭載して有りますので、NOTEやBOOKなどの、CPUとフルキーボードが分離出来ないCPU使用時にも、キープログラムが可能です。
6. 全機種、ハイパフォーマンスな機能の中に、PC-9801と同様の、正確なオートリピート機能、チャタリング防止機能の搭載を可能としたため、ハイスピードゲーム使用時においても、他社製品のような頻繁な暴走現象が起こりません。
7. ABS使用の美しいデザインとシンプルな操作性を実現しました。
8. 寸法150×97×26mm(突起部含まず)、ケーブル1m。



GINGA-PRO
50,000円(税別)

PC-9801シリーズ用
プログラマブル10キーユニット
WITHマクロシステム

GINGA-PROは、従来のプログラマブル10キーユニット、GINGAシリーズから、SNEの技術の全てを結集して、よりインテリジェントな、キーボードマクロへと、大幅に飛躍させた、プロフェッショナルのための10キーユニットです。

基本仕様

1. **2ページのプリセットページ機能**
   PAGE-1として、0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 , . + − * / = RETURN ESC STOP BS INS DEL SPACE ← → ↑ ↓ を、PAGE-2として、アルファベットAからZまでを搭載。
2. **1ページのプログラマブルページ機能**
   GINGA-PRO上の28個キーの全てに、フルキーボード上のどのキーでも割当てて使用する事が可能。
3. **6ページの10キーマクロ機能**
   GINGA-PRO上の23個×6ページ、合計138個のキーの何れにでも、キーボードバッファとして、1キーに64文字まで登録し使用出来ます。
4. **1ページのフルキーボードマクロ機能**
   フルキーボード上の99個のキーの全てに、キーボードバッファとして、1キーに64文字まで登録し使用出来ます。
5. **ヒストリー機能**
   64文字×9行分のコマンドラインバッファを持っていますので、MS-DOS等のOS使用時において、簡単な操作で、最大で9行前まで、入力したコマンドラインを呼び戻せます。
6. **バックアップ機能**
   ユーザーが登録したデータは、内臓のニッカドバッテリーで、数週間バックアップされます。充電は、CPUより自動的にされます。
7. **ジョイスティックインターフェース機能**
   プリセットページパターンとして4種類(4方向、8方向×SPACE、CR/Z,X)、ユーザーのプログラムページとして1ページ搭載。
8. **外部キーボード入力機能**
   NOTEタイプのように、CPUとフルキーボードが分離出来ないCPUに使用する場合、そのままでは、プリセットページとユーザー登録済みデータのみが使用可となりますが、GINGA-PROの外部に、更にキーボードを接続すれば、それによってGINGA-PRO全ての機能が使用出来るようになります。
9. 192×115×42mm(突起部含まず)ケーブル1.5m。

対応機種
①NECのPC-9801シリーズのディスクトップ全機種、NOTE全機種、ラップトップLV/LXシリーズに対応しています。
②EPSONのPC-286/386シリーズのディスクトップ全機種、NOTE型の10キーの取り付け可能な機種、BOOK全機種、ラップトップPC-286/386LSシリーズの全機種対応しています。
③ジョイスティックインターフェースには、MSX及びMSXⅡ対応のジョイスティックとジョイパットが使用出来ます。

SNE 株式会社 エス・エヌ・イー
〒110 東京都台東区上野1-1-12新広小路ビル2F
TEL. 03-3836-5360 FAX. 03-3835-0571

HUMAN
CREATIVE
SCHOOL

新しい環境が未来を創る。

コンピュータゲーム・クリエイティブ養成学校



〈進化する映像文化〉

コンピュータゲームのハードの技術開発競争は日進月歩の進化した映像文化を作り出していきます。従って、ハードへの要求も高度なものとなってきます。

近未来にはストーリーを追いながら疑似体験が行え、ドラマに参加できるものも出てきます。

ゲーム制作も従来多くのソフトハウスでの少数で個々に制作する体制から、さらに進んでプロデューサーを含む、多くのスタッフでパート分担して制作される体制へと変わりつつあります。

その点では現在の映画、TVとまったく変わりなく、CGやアニメーション技術、それにサウンド音響、台詞、ダビングと、今までのTVゲームとは制作現場も変わってきます。本校はそうしたニーズに応えるために、技術の先取りをしながら生徒を養成しています。

講師陣は第一線で活躍している現役、生徒は1人1台以上のコンピュータが使えます。

環境を整えたHCSは情熱的にして個性的生徒を募集しています。

■**募集定員**

☆コンピュータ・ゲーム課程(2年制)…200名
アセンブリ・プログラミング、CG及びゲーム・プランニング、コンピュータ・サウンド、ゲーム・制作実習ほか。

☆ニューメディア・プロデュース&CG課程(1年制)…100名
プロデューシング、アニメーション技術、コンピュータ基礎、コンピュータ・ゲーム基礎、コンピュータ・グラフィックス、

■**学校説明会**

1月26日(日)・2月2日(日)・2月23日(日)

〒180 東京都武蔵野市吉祥寺本町1-35-14
ヒューマン・クリエイティブ・スクール
☎(0422)22-1171(代表)
※詳しくは、お電話でお問い合わせください。

BORLAND



来るべき天才(ハッカー)たちへ——。

プログラマーのトップに立ち、次の"伝説"を創り出したい——。
天才予備軍たちのそんな想いを開花させる、ボーランド・スチューデントパック&ラボパック。

プログラミングの世界へようこそ！既存のアプリケーションに飽きたらず、自らコンピュータに命を吹き込む道を選んだ次世代のプロフェッショナルを、ボーランドは強力にバックアップします。「スチューデントパック」は、洗練されたボーランドの言語製品を、パッケージ内容はそのままに、学生個人の使用にライセンスを限定して提供する製品です。それ以外は、マニュアルや機能は通常の製品と全く同じですし、バージョンアップも可能です。「ラボパック」は、教育機関での大量導入ニーズに応えるための製品で、内容は1セットのマニュアルと10セットのライセンスを組み合わせたものです。教育現場においては予算が限られているのが現状です。しかし、かといって機能が限定されたり、ライセンスの数が不足しては、学習に支障が出かねません。ボーランドの言語製品は、実際にプロの開発者に使用され、様々な要求に応える高機能と最新のテクノロジーを装備していますので、限られた授業時間を最大限に活用できます。ボーランドは、学生および教育機関向け特別ライセンスを実施することで、教育現場への貢献を推進してまいります。

※送料・手数料として別途1,000円が必要です。

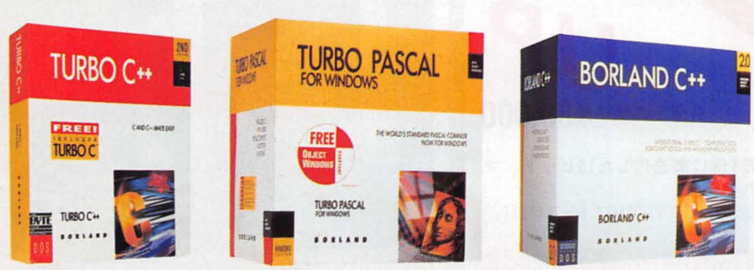
製品名（適応機種：PC-9801シリーズ）	通常製品価格（税別）	価格（税別）	
		スチューデントパック	ラボパック（マニュアル：1式、ライセンス：10式）
Turbo C++ 2nd Edition	20,000円	10,000円	
Turbo Pascal 6.0	20,000円	10,000円	
Turbo Pascal 6.0 Professional	39,800円	20,000円	
Turbo Pascal for Windows	29,800円	10,000円	
Borland C++ 2.0	98,000円	20,000円	
Turbo C++ ラボパック			80,000円
Turbo Pascal 6.0 ラボパック			80,000円

※スチューデントパックは、学生個人の使用に限定されたライセンスです（本人であれば商用AP開発に使用されても構いません）。ご注文時には、学生証、もしくは在学証明書のコピーを添えてMSAまで直接お申し込みください。学生証に記載の申し込み者名でユーザ登録を行った後、製品を発送いたします。

●

※ラボパックのご注文には、専用申し込み書を用意しておりますので、MSAまでご請求ください。

〔お申し込み書必要記載事項〕
●氏名●住所●電話番号●注文製品名●媒体●お支払い方法（現金書留または銀行振込）
振込口座：東海銀行 九段支店 当座 333711
口座名義：㈱マイクロソフトウェア アソシエイツ
※お申し込みは、下記代理店へ直接お申し込みください。
〒107 東京都港区南青山7-8-1小田急南青山ビル
㈱マイクロソフトウェア アソシエイツ
営業部／TEL.03-3486-1411



BORLAND LANGUAGE SERIES
STUDENT PACK
LAB PACK

●製品に関するお問い合せは、総販売元㈱マイクロソフトウェア アソシエイツ TEL.03-3486-1411までお願いします。

ボーランド株式会社
〒107 東京都港区南青山7-8-1 小田急南青山ビル TEL.03-3486-1400㈹
※社名変更いたしました。

9801のマルチメディアは スピークボードから

??モノラルFM3音の貧弱なサウンドで満足ですか??

スピークボードはHi-Fiステレオ

(FM6音、リズム6音、SSG3音、ADPCM1音)の迫力

パソコン通信
LAN
(Local Area Network)
でボイスメールが送受信

各操作ソフト標準添付



希望小売価格 **¥49,800**

MIDIも
"ビックリ"
サラウンドの大迫力
SBIIのプリンス
"古代祐三作曲"
アルバム付
限定

サウンドボード、PC-9801-73音源部コンパチブル。

●サウンドボードII、9801-26K上位コンパチブル。●サウンドボードII、68Kの曲データが動作可能。●リズム6音は高音質サンプリング音。●MIDIでは出来ない無限の表現能力を持ったFM音源。●新時代音源8ビットPCMサポート。●本体メインRAMを使用した、PCM、ADPCMの分析、再生。●ADPCMに256Kbyte標準搭載、最大4分。●キーボードが鍵盤に早変り、各種サンプリング音出力。●キーボード文字入力を音声出力が出来る。●社内報、重要連絡事項等がボイスメールでリアルタイムに伝達。●高音質ノイズレスを考えた多層基板設計。

〈対応機種〉NEC PC-9801シリーズDX、DS、DA。EPSON PC-286、386

新製品 ハイスピードCPUボードM3

PC-9801、VM、CV、UV(V30CPU搭載機種)が処理速度 200% UP



希望小売価格¥68,000

●使用CPU、NEC μPD70136A(V33A)16MHz。
●キャッシュ用4MビットSRAM搭載。
●拡張スロットに挿入するだけの簡単操作。
●PC-9801VM、CV、UVが9801DXマシンにスピードアップ。
●V33Aは、V30の約4倍に高速化した16ビット、マイクロプロセッサ。

〈対応機種〉PC-9801VM0、2、4、11、21、CV21、UV2、11、21

スーパーマウス Z.NIX社製

▶時代は今、コードレスマウス◀

400カウント・バッテリータイプ



新・製・品

■PC-9801用(M2以降)バスマウス……………………¥12,800
■Mac用(LC、SI、CI、EX、SE30)シリアルマウス……¥14,800
■IBM用(PC、XT、AT、PS2、AX)シリアルマウス…¥14,800

高性能FM音源ボード



希望小売価格 **¥19,800**

●FM3音、PSG3音の6重和音。●サウンドエディタソフト付。●ステレオ出力。●EMS対応。●MSX仕様ジョイスティック2ポート。●サウンド出力用スピーカー内蔵。

9801がワープする



PC-9801E、F、M、Uを
最大3.33倍スピードアップ

●拡張スロットの1番に差し込むだけの簡単な取り付け
(注1)V30、8086をエミュレートするソフトのみ動きません。ゲームはほぼ100%動きます。
(注2)本体CPUが80286又は80386の場合は取付効果はありません。例:PC-9801DX/DAシリーズ。
●本体CPUとの切替えスイッチ付
〔特に表計算、シュミレーション等は確実なスピードアップが可能です。〕

希望小売価格 **¥63,000**

MIG98販売代理店 ㈱フジオン
千代田区外神田1-15-16ラジオ会館7F
TEL 03-3255-7846

ジョイスティックだけ機能アップしたい‥君に!



■PC9801のキーボード、コネクターより
ジョイスティックが接続出来る
■キーボード、ジョイスティック自動切替

希望小売価格 **¥11,800**

株式会社エム・エス・アイ
〒245 横浜市泉区中田町2372-2 TEL.(045)804-1166(代表) FAX.(045)801-8635

★スーパーファミコン®
★ファミコン®
★ゲームソフト
★スーパーファミコン内蔵テレビ
★ファミコン内蔵テレビ
★クリーナー

5種類に使用できます。

ファミコンゲームの必需品!!

新発売!!

スーパーおそうじ探偵君





乱 麗

ゲームが突然止まる、コントロールできない、画面が乱れるなどの
ファミコンのトラブルとはもうさようなら!
ファミコンのトラブルのほとんどは
ごみ・ホコリ等による接触不良が原因です。
クリーナーを使えばそのトラブルも解消します。

★★★トラブルもこれで解消!!★★★



●スーパーファミコン
●ファミコン
●ゲームソフト
クリーナー
FC-500S
¥2,800
（税別）



●クリーナー交換用キット
CK-100F
¥1,600
（税別）
※交換用キットは単独では使用できません。



あなたの大事なファミコンを
いつまでもクリーンな状態に保つための必需品!!

ゲームの前には必ずクリーニングしましょう。

★ **MORE EASY**
カセット式だから簡単、
定量スプレーだから無駄が無い

★ **MORE PERFECT**
新素材特殊フェルト使用だから
汚れが確実に取れる

★ **MORE SAFETY**
静電気防止用プラスチック
使用だから安全

●ハードクリーニング ●ソフトクリーニング



製造・発売 PALTEC
株式会社パルテック
〒663 兵庫県西宮市深津町6-36
TEL.(0798)64-9175
FAX.(0798)64-9155

ツクモソフト8号店

ビジネスソフト ゲームソフト なんでも とにかく安くて豊富!!
☎03(3251)0099

安心 迅速 高価 買い取りのツクモニューセンター店

買い取りセンター 好・評・買・い・取・り・中!

電話受付 ☎03(3251)9977
(AM11:00〜PM5:00)

ツクモグローバルカード

★好評入会者受付中!★
〜国内・海外でも使える多機能カード
ジャックス、VISAの提携カードです。
分割払い、ボーナス払いもOK!
海外旅行傷害保険や、各種サービスがついています。パソコン本店にあるキャッシングマシンで、キャッシングOK!クレジット申し込み同時にカード申し込みOK!
18才以上なら学生でもOK
お申し込みは☎03(3251)9898又な各店で!

※各店頭では、JCB、日本信販、DC、セン　ラル・マスター他各種カードも取り扱っております。

ツクモは無線の専門店でもあったのデス!

この冬のアイテムに使って下さい。無線の免許なしでだれでも使えます。



SONY Uシーバー
ICB-U100
定価¥27,000
(カラー:ブラック、ホワイト、イエロー)
ツクモ特価販売中

KENWOOD
UBZ-7
定価¥39,800
ツクモ特価販売中

STANDARD
HX-610 ピコスケ
定価¥29,800
ツクモ特価販売中

こちらの商品は万世店☎03(3251)2441、AV/カメラ館B4F☎03(3254)3999か通販センターへ!

学校でのコンピューター授業の準備はTSUKUMOで!



FM TOWNSⅡ セット

- FM TOWNSⅡ(モデルUX20)・¥288,000
- FMT-KB101A(キーボード)…… ¥10,000
- 右記のいづれかのソフト1本 ………… ¥9,700
- ディスケット3.5" 2HD3枚 …………サービス

合計定価¥307,700

お買得 **超特価販売中!**

TOWNS用 英語学習ソフト
「NEW HORIZON」(中学1・2・3各学年 いずれか1本)
「SUNSHINE」(中学1・2各学年 いずれか1本)
「NEW CROWN」(中学1・2各学年 いずれか1本)
各社共、完全準拠

NEC PC-98シリーズもお問い合せ下さい。

(東京都納入業者) 九十九電機株式会社 学校教育用システムの卸販売致しております。お問い合せ下さい。

新製品も決算特価販売中

NEC
PC-9801CS2
定価¥398,000
CPU 386SX(16MHz)、FDD 3.5inch×2、CS5/W 日本語MS-WINDOWS(Ver 3.0A)オーサウェアスターインストール済
ツクモ特価販売中

IBM
PS/55note
(40MB HDD内蔵)
定価¥368,000
ツクモ特価販売中

今注目のテラドライブモデル3セット

- HTR-1002 ……………定価¥248,000
  (model3、30MB HDD、ジョイカード付)
- HTR-2000 ……………定価¥79,800
  (14" DP.31mm 回転台付)
- HTR-2300 ……………定価¥6,800
  (200カウント)

合計定価¥334,600
ツクモ特価¥285,000
IBM用ゲームソフト1本プレゼント

ツクモおすすめPCシリーズ用コンピューターミュージック

ローランド
ミュージ郎500
定価¥145,000
NEW
ツクモ特価販売中

ローランド
ミュージ郎300
定価¥88,000
NEW
ツクモ特価販売中

ローランド
ミュージ郎Jr BOARD
定価¥59,800
ツクモ特価販売中

カワイ
サウンドパレット
定価¥54,800
(必要メモリー:640KB)
ツクモ特価販売中

ツクモおすすめX68000用コンピューターミュージック

Aセット

- CM-32L ……… ¥69,000
- SX-68MⅡ ……… ¥19,800
- Mu-1 Ver1.4 ……… ¥19,800

合計定価¥108,600
ツクモ特価¥88,000
(消費税別途¥2,640)
クレジット例(18回払・税込)
初回¥7,223+月々¥5,600×17回

Bセット NEWセット

- CM-300 ……… ¥58,000
- SX-68MⅡ ……… ¥19,800
- Mu-1 Super ……… ¥39,800

合計定価¥117,600
ツクモ特価¥92,000
(消費税別途¥2,760)
クレジット例(10回払・税込)
初回¥10,967+月々¥10,100×9回

Cセット NEWセット

- CM-500 ……… ¥115,000
- SX-68MⅡ ……… ¥19,800
- Mu-1 Super ……… ¥39,800

合計定価¥174,600
ツクモ特価¥141,000
(消費税別途¥4,230)
クレジット例(18回払・税込)
初回¥9,409+月々¥9,100×17回

Dセット

- CM-64 ……… ¥129,000
- SX-68MⅡ ……… ¥19,800
- Mu-1 Super ……… ¥39,800

合計定価¥188,600
ツクモ特価¥154,000
(消費税別途¥4,620)
クレジット例(18回払・税込)
初回¥10,940+月々¥9,900×17回

※ソフトを変更したい方は、お問い合せ下さい。☎03(3251)9911

New ゲームの王様!MSX

MSXに強力ターボR登場!
Panasonicパーソナルコンピュータ MSX turbo R
A1GT 標準価格¥99,800
特長①GUIソフト「MSX-View」内蔵②MIDI端子を装備③メインメモリ512KB
ツクモ特価¥?9,800
今ツクモでこちらの商品をお求めの方に…
マウス+ディスケット2枚をプレゼント!!

パソコンラックいろいろ……送料サービス(離島を除く)

シグマA・P・O
F5 定価¥48,000

- 棚板4枚 ●データスタンド
- 2Pコンセント付
- 1283(H)×700(D)×870(W)

※サイドテーブル(別売)¥7,800
ツクモ特価 ¥29,000

エレコム
DS-31 定価¥13,000
ツクモ特価¥10,800

- 天板(スチール製)
- ロック式キャスター付
- 1225(H)×600(D)×650(W)

■トレーユニット
(オプション)FO-60E
ツクモ特価¥3,200

全国どこからでも通話料無料

通信販売のご注文は下記フリーダイヤルへ。

受注専用フリーダイヤル
0120-377-999

通販センター
03-3251-9911

商品についてのお問い合わせは各店に。

お支払い方法

代金引き換えでお申し込みの方は

- お近くの通販センターへお問い合せ下さい
- 配達日の指定もできます。

現金書留でお申し込みの方は

- 下記申込書を同封の上、下記までお送り下さい。
  〒101-91 東京都千代田区神田郵便局私書箱135号 ツクモ通販センター

銀行振込でお申し込みの方は

- お電話で事前にご連絡ののち下記までお振り込み下さい
  三和銀行 秋葉原支店 普 1009939 ツクモデンキ宛

クレジットでお申し込みの方は

- お近くの通販センターへお問い合せ下さい。
  お申し込みもお電話1本でOK!

取り扱いカード

- セントラル ●ジャックス ●VIPカード ●ツクモグローバルカード
  お申し込みはお電話1本でOK!

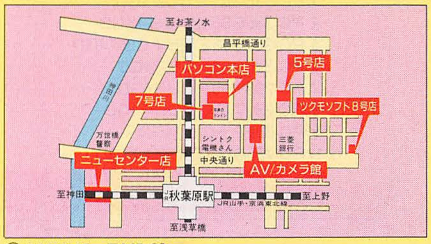
各種リース払い

- 詳しくは各店にお問い合せ下さい。ケースに合わせてご相談に応じます。

ツクモ通信販売現金書留用申込書 BM2係

氏名　(　　)才
住所
☎
商品名　注文番号
商品代金¥　消費税3%¥
商品代金¥　同封代金¥
周辺機器をご注文の方は本体をご記入下さい

ツクモ秋葉原各店



営AM10:15〜PM7:00

店舗	電話	定休日
パソコン本店	☎03-3253-5599	休毎週木
AV/カメラ館B1	☎03-3254-3999	休毎週水
ツクモソフト8号店	☎03-3251-0099	休毎週水
7号店	☎03-3253-4199	休毎週木
ニューセンター店	☎03-3251-0987	休毎週木
5号店	☎03-3251-0531	休毎週木

ツクモニューセンター店は、お持ちのコンピューターを高額買取り致します。

ツクモ買取りセンター 受AM11:00〜PM5:00 ☎03(3251)9977

ツクモ名古屋1号・2号店

営AM10:00〜PM7:00
1号店 ……… ☎052-263-1655 第1アメ横ビル内 休毎週月曜
2号店 ……… ☎052-251-3399 第2アメ横ビル内 休毎週水曜

ニューメディアプラザ ツクモ札幌店

営AM10:30〜PM7:30 休毎週木曜
札幌市中央区南二条西3-15-1 さっしんビルB1F
☎011-241-2299

※定休日が祝日と重なる場合は営業致します。

PRO STAFF ツクモ

※表示価格には消費税は含まれておりません。

※掲載商品をご注文の方はあらかじめ在庫確認の上お願いします。

注目!! 平成4年3月末一括払い 手数料(金利)無料

(平成4年1月末/2月末/3月末のいずれかをご指定下さい。)

またまた秋葉原でおなじみの

1/10〜2/10

新品限定 30本 単品



NEC PC-8801MC2
■ PC-8801 model 2
定価¥199,000
超特価 **¥56,000**
(送料・消費税込み¥58,710)

新品 限定
88用ワープロソフト
⊙P-1(ビーワン)(dBソフト)
定価¥40,000
特価 **¥9,900**

モデム
NEC ■ COMSTARZ-CLUB24/5 (定価¥39,800)
▶ 特価¥26,300 (送料・消費税込み¥28,119)
オムロン ■ MD-24FP5 II (定価¥42,800)
限定50台 ▶ 特価¥23,600 (送料・消費税込み¥25,338)
オムロン ■ MD-24FB5V (定価¥39,800)
▶ 特価¥26,300 (送料・消費税込み¥28,119)



■エプソン・プリンター(PC用)
(PCケーブル・用紙付)(定価¥94,800)
⊙AP-900PC ●24ドット熱転写漢字カラー
超特価**¥49,800**
(送料・消費税込み¥52,324)



■TEAC (DISK&DISK)
⊙FDD付SCSIハードディスクD
① DD-41
(IF付)定価¥148,000
特価¥ 79,000
② DD-101A
(I-F付)定価¥178,000
特価¥120,000

■SNE=サウンドボード(98/エプソン用)
● LITTLE-ORCHESTRA-L
(ステレオ EMS ジョイスティック)
定価¥18,000▶特価¥5,800
(送料・消費税込み¥6,489)

■SNE=テンキーユニット(286L/LE用)
● GINGA-286L
定価¥15,000▶特価¥7,500
(送料・消費税込¥8,240)

■ファイン スキャナー256(HAL研)
● HGS-10(PC-98/エプソン用)
定価¥39,800
▶特価¥26,900

NEC

※NEC PC-98、エプソンシリーズには、マウス+M-2HD 10枚、(3.5×5枚)サービスしています。

※CU-14GD▶シャープ、カラーモニター14インチ、回転台付、アナログ専用 (PC-98/エプソン/88専用モニター)640×400ドット(4050文字)

NEC PC-98DX/DA/DS/GS/CS/UF/DO+ (送料¥2,000)

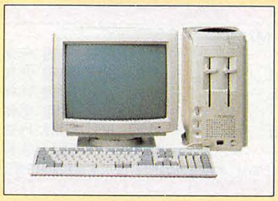


① PC-9801DX2/U2+CU-14GD …… 定価¥387,800▶ 特価TEL下さい。
② PC-9801DA2/U2+CU-14GD …… 定価¥517,800▶ 特価TEL下さい。
③ PC-9801DS2/U2+CU-14GD …… 定価¥427,800▶ 特価¥265,000
④ PC-98GS model 1 +CU-14GD …… 定価¥767,800▶ 特価TEL下さい。
⑤ PC-98GS model 2+CU-14GD …… 定価¥897,800▶ 特価TEL下さい。
⑥ PC-9801CS2+CU-14GD …… 定価¥467,800▶ 特価TEL下さい。
⑦ -9801CS5+CU-14GD …… 定価¥617,800▶ 特価TEL下さい。
⑧ -9801CS5/W+CU-14GD …… 定価¥744,800▶ 特価TEL下さい。
⑨ PC-9801UF+CU-14GD …… 定価¥287,800▶ 特価¥182,000
⑩ PC-98DO+ +CU-14GD …… 定価¥347,800▶ 特価¥219,000
⑪ PC-9801UR+CU-14GD …… 定価¥287,800▶ 特価¥174,000
⑫ PC-9801DX5/U5+CU-14GD …… 定価¥537,800▶ 特価¥329,000
⑬ PC-9801DA5/U5+CU-14GD …… 定価¥667,800▶ 特価¥398,000
⑭ PC-9801DS5/U5+CU-14GD …… 定価¥577,800▶ 特価¥358,000
⑮ PC-9801DA7/U7+CU-14GD …… 定価¥767,800▶ 特価¥498,000

EPSON PC-286/386シリーズ (送料¥2,000)

1 PC-386GE5 2+CU-14GD …… 定価¥367,800▶ 特価¥234,000
2 PC-386GE5B 2B+CU-14GD …… 定価¥497,800▶ 特価¥326,000
3 PC-386GE3+CU-14GD …… 定価¥392,800▶ 特価¥256,000
4 PC-386GS5 2+CU-14GD …… 定価¥467,800▶ 特価¥302,000
5 PC-386GS5E 2E+CU-14GD …… 定価¥667,800▶ 特価価格はTEL
6 PC-386GS3+CU-14GD …… 定価¥492,800▶ 特価価格はTEL
7 PC-286VJ5+CU-14GD …… 定価¥297,800▶ 特価¥191,000
8 PC-286VJ5B+CU-14GD …… 定価¥427,800▶ 特価¥285,000
9 PC-386P+CU-14GD …… 定価¥337,800▶ 特価価格はTEL
10 PC-286C-STD+CU-14GD …… 定価¥237,800▶ 特価¥141,000

NEC PC-8801MC mode12/FE (送料¥2,000)



■PC-8801MC model 2セット
Ⓐセット:PC-8801MC model 2
+
CU-14GD(シャープ・ディスプレイ)
+
M-2HD+ジョイカード
(送料・消費税込み ¥99,910)
P&A特選
定価合計¥268,800
P&A超特価**¥95,000**

●98シリーズ、エプソン、88シリーズのモニターを
① CU-14KD (シャープ)(0.28)定価¥ 89,800に変更の場合¥ 8,500
② CU-14FD (シャープ)(0.31)定価¥ 74,800に変更の場合¥ 3,000
③ XC-1498C II (三 菱)(0.28)定価¥107,000に変更の場合¥ 9,000
④ XC-98V3 (三 菱)(0.28)定価¥128,000に変更の場合¥26,000
⑤ CU-14TV (シャープ)(0.31)定価¥ 99,800に変更の場合¥32,000
⑥ PC-KD854N (N E C)(0.39)定価¥ 84,800に変更の場合¥ 3,000
⑦ PC-KD862S (N E C)(0.39)定価¥ 99,800に変更の場合¥26,000
⑧ PC-KD882 (N E C)(0.31)定価¥ 89,800に変更の場合¥17,000
⑨ PC-KD881 (N E C)(0.28)定価¥118,000に変更の場合¥37,000
⑩ PC-TV354 (N E C)(0.39)定価¥110,000に変更の場合¥24,000
⑪ PC-TV454 (N E C)(0.35)定価¥128,300に変更の場合¥35,000
⑫ PC-TV455 (N E C)(0.31)定価¥147,000に変更の場合¥45,000
⑬ N-5913R (N E C)(0.28)定価¥105,000に変更の場合¥36,000
⑭ CR-4000 (エプソン)(0.31)定価¥ 94,800に変更の場合¥ 8,000
⑮ CR-4050 (エプソン)(0.31)定価¥ 84,800に変更の場合¥ 8,000
⑯ CR-5500 (エプソン)(0.28)定価¥168,000に変更の場合¥51,000
を加算して下さい。

● マウス(PC-88用) …… 定価¥7,800▶ 特価¥4,500
● キーボード・カバー(PC-88/98、エプソン用) …… 定価¥3,500▶ 特価¥2,800
● TVフィルター(紫外線カット)(PC-88/98用、エプソン) …… 定価¥5,000▶ 特価¥3,800

●定休日/毎週水曜日(祭日の場合は翌日になります。
●本広告の掲載の商品については、消費税は含まれておりません。

プリンターセット ケーブル・用紙付 (送料¥1,000)



■キャノン BJ-10V (定価¥74,800)
(PC用・ケーブル用紙付)
超特価**¥40,500**
(送料・消費税込み¥42,745)



■ NEC PC-PR201/60
(定価¥135,000)
特価**¥78,000**
(送料・消費税込み¥81,370)

Ⓐ セット:PC-PR201/80A(NEC) …… 定価¥275,000▶ 特価¥175,000
Ⓑ セット: 65A(〃) …… 定価¥215,000▶ 特価¥135,000
Ⓒ セット: 60A(〃) …… 定価¥158,000▶ 特価¥105,000
Ⓓ セット: 45L(〃) …… 定価¥ 95,000▶ 特価¥ 64,500
Ⓔ セット: PR150N (〃) …… 定価¥ 69,800▶ 特価¥ 44,900
Ⓕ セット: PR150VH (〃) …… 定価¥ 99,800▶ 特価¥ 57,000
Ⓖ セット:PC-PR201/TC100(NEC) …… 定価¥168,000▶ 特価¥118,000
Ⓗ セット: PR150VL (〃) …… 定価¥ 84,800▶ 特価¥ 54,800
Ⓘ セット: PR150T (〃) …… 定価¥ 64,800▶ 特価¥ 43,000
Ⓙ セット:PC-PR1000/2 (NEC)(EPカートリッジ付) …… 定価¥227,000▶ 特価¥159,000
Ⓚ セット: PR2000/2 (〃)(〃) …… 定価¥395,000▶ 特価¥270,000
Ⓛ セット: PR2000/4 (〃)(〃) …… 定価¥445,000▶ 特価¥306,000
Ⓜ セット:AP-300PC (エプソン) …… 定価¥ 59,000▶ 特価¥ 43,000
Ⓝ セット:AP-900PC (〃) …… 定価¥ 94,800▶ 特価¥ 49,800
Ⓞ セット:AP-1000PC(〃) …… 定価¥ 99,800▶ 特価¥ 68,500
Ⓟ セット:VP-1047PC(〃) …… 定価¥ 99,800▶ 特価¥ 68,500
Ⓠ セット:VP-2061PC(〃) …… 定価¥130,000▶ 特価¥ 90,000
Ⓡ セット:VP-5058PC(〃) …… 定価¥215,000▶ 特価¥148,000
Ⓢ セット:VP-5074PC(〃) …… 定価¥290,000▶ 特価¥200,000
Ⓣ セット:HG-5130PC(〃) …… 定価¥228,000▶ 特価¥158,000
Ⓤ セット:LP-2000 (〃) …… 定価¥198,000▶ 特価¥138,000
Ⓥ セット:VP-5150F (〃) …… 定価¥750,000▶ 特価¥515,000
Ⓦ セット:JR-100 (スター)(カットシート付) …… 定価¥ 79,800▶ 特価¥ 47,000
Ⓧ セット:JR-200CL(〃) …… 定価¥134,800▶ 特価¥ 59,000
Ⓨ セット:JP-200 (〃) …… 定価¥104,800▶ 特価¥ 52,000
Ⓩ セット:JJ-100 (〃) …… 定価¥ 79,800▶ 特価¥ 45,000
● セット:M-1724α(ブラザー) …… 定価¥ 95,000▶ 特価¥ 49,500
● セット:M-1924P(〃) …… 定価¥148,000▶ 特価¥ 59,000
● セット:BJ-330J (キャノン)(カートリッジ付) …… 定価¥208,000▶ 特価¥139,000
● セット:BJ-10V CUSTOM(〃) …… 定価¥ 69,800▶ 特価¥ 46,500
● セット:BJ-10V SELECT(〃) …… 定価¥ 79,800▶ 特価¥ 53,500
● セット:LBP-A404(LIPSIII)(PC用)(キャノン) …… 定価¥355,000▶ 特価¥256,000
● セット:LBP-B406E(EP-KII・トナー付) …… 定価¥424,000▶ 特価¥290,000
● セット:IO-735X(シャープ) …… 定価¥248,000▶ 特価¥159,000

ラップトップ(ディスケット5枚サービス) (送料¥1,000)



NEC
① PC-9801NC …… 定価¥598,000▶ 特価TEL下さい。
② PC-9801NC40 …… 定価¥738,000▶ 特価¥503,000
③ PC-9801NS/E …… 定価¥278,000▶ 特価¥194,000
④ PC-9801NS/E20 …… 定価¥378,000▶ 特価¥236,000
⑤ PC-9801NS/E40 …… 定価¥418,000▶ 特価¥259,000
⑥ PC-98HA …… 定価¥198,000▶ 特価¥ 97,000
⑦ PC-9801NV …… 定価¥248,000▶ 特価¥133,000
⑧ PC-9801Tmodel F51 …… 定価¥850,000▶ 特価¥586,000
⑨ F71 …… 定価¥950,000▶ 特価¥654,000
⑩ W7 …… 定価¥750,000▶ 特価¥513,000



EPSON
① PC-386NW 2 …… 定価¥ 278,000▶ 特価¥167,000
② NW 1A …… 定価¥ 378,000▶ 特価¥210,000
③ NW 1B …… 定価¥ 418,000▶ 特価¥255,000
④ BOOK-L …… 定価¥ 378,000▶ 特価¥239,000
⑤ PC-286BOOK-STD …… 定価¥ 258,000▶ 特価¥173,000
⑥ LP …… 定価¥ 298,000▶ 特価¥195,000



DYNA BOOK
1 J-3100SX-001 …… 定価¥ 258,000▶ 特価¥165,000
2 SX-002 …… 定価¥ 298,000▶ 特価¥178,000
3 SX-021 …… 定価¥ 368,000▶ 特価¥220,000
4 J-3100GS-001 …… 定価¥ 198,000▶ 特価¥127,000
5 GS-002 …… 定価¥ 228,000▶ 特価¥148,000
6 J-3100SS-002 …… 定価¥ 228,000▶ 特価¥139,000
7 SS-02E …… 定価¥ 328,000▶ 特価¥200,000

9801&エプソン用サウンドボード (送料¥500)

Ⓐ PC-9801-26K (NEC) …… 定価¥25,000▶ 特価¥20,000
Ⓑ リトル・オーケストラ (SNE) …… 定価¥22,000▶ 特価¥13,500
Ⓒ リトル・オーケストラL (SNE) …… 定価¥18,000▶ 特価¥ 5,800
Ⓓ サウンド・オーケストラVS (SNE) …… 定価¥36,000▶ 特価¥21,700
Ⓔ サウンド・オーケストラLS (SNE) …… 定価¥30,000▶ 特価¥17,800
Ⓕ リトルオーケストラRS (SNE) …… 定価¥26,000▶ 特価¥15,900
Ⓖ リトル・オーケストラSS (SNE) …… 定価¥22,000▶ 特価¥13,400
Ⓗ リトル・オーケストラLS (SNE) …… 定価¥20,000▶ 特価¥12,200
Ⓘ SOS2(ユーティリティソフト)(SNE) …… 定価¥12,000▶ 特価¥ 8,000
Ⓙ サウンド・MUSICIAN (SNE) …… 定価¥25,000▶ 特価¥11,500
Ⓚ リトル・MUSICIAN (SNE) …… 定価¥12,000▶ 特価¥ 5,500

P&A特選セット ▶ サウンド・ボードとMUSICIANをセットで購入すると、またまた格安!!

①リトル・オーケストラL + リトル・MUSICIAN (定価¥30,000) 特価 **¥10,800**

②サウンド・オーケストラVS + サウンド・MUSICIAN (定価¥61,000) 特価 **¥33,400**

■上記以外の組合せも有ります。お電話下さい。

●掲載の価格は、12月初現在です。価格は変動致しますので、振込み、現金書留、送付前に、お電話にてご確認下さい。

アフターサービス万全……▶全商品保証付　専門の担当者がお客様の立場で対応します
初期不良、輸送トラブルetc.……▶万が一初期不良、輸送トラブルが発生しました際には、即交換させていただきます

P&AがズバリP超特価セールでご奉仕!!

★超低金利クレジットOK.!! 1回〜84回払いまでOK.!!
- お近くの方は、お立寄下さい。専門係員が説明いたします。
- 本体単品でも受付します。詳しくは、お電話にてお問合せ下さい。
- ビジネスソフト定価の20%引きOK.!! TEL下さい。

全国通販

★頭金なし!
★即日発送

■緑電子	■緑電子(SCSI)	■アイテック	■テクサ(外付)
◉Little-E80MKⅡ ●80MB ●インターフェース付 定価¥128,000 P&A超特価¥56,500 (送料・消費税込み¥59,225)	◉PS-40 ●40M ●インターフェース付 定価¥108,000 P&A 特価¥47,500 (送料・消費税込み¥49,955)	⊙DH-180 ●アクセスタイム9ms ●インターフェース/ユーティリティソフト付 定価¥198,000 P&A超特価¥105,000 (送料・消費税込み¥109,180)	◉STATION-n40S ●SCSIインターフェース(HA-55S付) ●N、NS、ディスクトップ用 定価¥128,000 P&A超特価¥55,000 (送料・消費税込み¥57,680)

ハードディスク　(送料¥1,000)

品名	定価	特価
テクサ		
TRUST40SⅡ	¥98,000	¥47,000
80SⅡ	¥138,000	¥65,000
EX80SⅡ	¥148,000	¥69,000
EX180SⅡ	¥198,000	¥110,000
GTS-HC100	¥188,000	¥82,000
STATION-80SⅡ(I/F付)	¥148,000	¥72,000
180SⅡ(〃)	¥198,000	¥124,000
120L	¥118,000	¥85,500
TRUST-120L	¥108,000	¥79,000
STATION-n40S+SCSI(I/F付)(N、NS、ディスクトップ用)	¥128,000	¥55,000
TRUST-NE40(NS-E用)	¥98,000	¥56,500
NE80(〃)	¥112,000	¥78,000
緑電子		
横浜Y040	¥118,000	¥72,500
横浜Y100	¥158,000	¥91,000
Professor PS-40(I/F付)	¥108,000	¥49,500
90(〃)	¥148,000	¥64,000
ビルト40(NS/E用)	¥98,000	¥52,000
Little-E40MKⅡ	¥98,000	¥49,000
E80	¥128,000	¥56,500
Note side 40	¥118,000	¥79,000
Base40	¥148,000	¥105,000
ドーダA 40	¥88,000	¥59,000
A100	¥118,000	¥76,500
ICM		
RC-40+IF-2720	¥98,000	¥69,500
HC-40+IF-2750	¥108,000	¥77,000
100ES	¥138,000	¥91,000
130ES	¥188,000	¥116,000
180ES	¥218,000	¥152,000
INTER-100ES	¥128,000	¥90,500
135ES	¥178,000	¥110,000
180ES	¥198,000	¥139,000
Lilliput N/NS/SC-40	¥128,000	¥93,000
Pack-A40	¥138,000	¥80,500
E40	¥118,000	¥61,000
E80	¥128,000	¥84,000
C-FLAT(cb)	¥108,000	¥76,500
キャラベル		
AV-090DX	¥158,000	¥107,000
130DX	¥188,000	¥127,000
250DX	¥338,000	¥228,000
400DX	¥468,000	¥315,000
ST-130	¥178,000	¥121,000
AV-040SXE	¥108,000	¥54,000
080SXE	¥128,000	¥81,000
040NSⅡ	¥108,000	¥76,000
050HC(ONE-SLOT)	¥108,000	¥66,000
ロジテック		
SHD-40(JUST-IN)	¥99,800	¥65,000
LHD-34VJ	¥134,800	¥92,000
S40N	¥110,000	¥77,000
S100N/S100H	¥168,000	¥101,000
テクノジャパン		
TR-40NSE	¥88,000	¥57,500
81F	¥108,000	¥65,000
PD-50GX	¥108,000	¥70,500
100GX	¥128,000	¥84,500
135GSX	¥158,000	¥100,000
200GX	¥198,000	¥132,000
コンピュータ リサーチ		
CRC-SC 40A	¥98,000	¥53,000
SC100A	¥128,000	¥79,000
SC130A	¥168,000	¥98,000
CRC-ISC 40	¥95,000	¥55,500
ISC100	¥122,000	¥76,000
ISC130	¥145,000	¥94,000
アイテック		
DH-100	¥138,000	¥93,000
130	¥148,000	¥95,000
180	¥198,000	¥105,000
DD-100	¥135,000	¥93,000
130	¥145,000	¥98,000
180	¥195,000	¥128,000
ティアック		
HD-41A	¥84,800	¥52,000
101A	¥128,000	¥74,000
IF-55TN(NOTE用I/F)	¥30,000	¥24,000

RAMディスク▶I/Oデータには、全てPIO-IOS-10STD(ソフト)が付きます　(送料¥500)

品名	特価
■メルコ	
EMJ-1000R	¥15,800
2000R	¥19,900
4000R	¥29,900
6000R	¥43,600
8000R	¥57,000
12MR	¥88,000
16MR	¥116,000
EDX-0 (DX用)	¥6,600
2000(〃)	¥23,700
4000(〃)	¥40,500
8000(〃)	¥75,000
MDA-4000(RA用)	¥35,400
EDA-0 (RA21 DA用)	¥6,600
2000(〃)	¥23,500
EDA-4000R(DA用)	¥25,500
6000R(〃)	¥38,600
8000R(〃)	¥51,900
10MR(〃)	¥65,000
12MR(〃)	¥78,000
EDS-2000 (DS用)	¥23,800
4000L(〃)	¥30,500
MHA-2000L(H98用)	¥23,800
EHS-4000(〃)	¥30,500
6000(〃)	¥43,000
8000(〃)	¥57,000
10M(〃)	¥71,000
12M(〃)	¥85,000
MTA-4000L(T用)	¥30,500
MRS-2000L(RS用)	¥23,800
4000L(〃)	¥40,500
MES-3000L(ES用)	¥32,500
XMC-2000E	¥15,300
XMB-1000E	¥7,500
MRC-2000L(RA2)	¥23,800
3000L(〃)	¥32,800
MRL-4000L(RL用)	¥37,500
EMP-2000L(エプソンLAPTOP)	¥27,200
4000L(〃)	¥43,500
EML-2000L(9801LAPTOP)	¥28,300
4000L(〃)	¥45,500
RCS-8000(NOTE用)	¥96,000
2000(〃)	¥25,000
RCS-4000(〃)	¥46,900
6000(〃)	¥72,500
PCT 1000(ダイナブック用)	¥16,800
RCT-2000(〃)	¥23,700
4000(〃)	¥40,500
8000(〃)	¥75,000
EMB-2000(〃)	¥27,300
4000(〃)	¥43,500
HC-U2L	¥5,000
256L	¥8,500
512L	¥12,200
SDR-4000(シリコンディスク)	¥49,800
8000(〃)	¥63,800
20M(〃)	¥106,500
40M(〃)	¥178,000
80M(〃)	¥320,000
100M(〃)	¥390,000
■I・Oデータ	
SDB-8M(シリコンディスク)	¥75,500
16M(〃)	¥130,000
24M(〃)	¥179,000
32M(〃)	¥239,000
40M(〃)	¥295,000
PIO-PC34FX-1ME	¥13,500
2ME	¥19,700
4ME	¥30,500
8ME	¥56,000
PIO-PC34F- 3ME	¥28,500
6ME	¥46,000
12ME	¥78,000
16ME	¥109,500
PIO-34N- 2ME	¥17,300
4ME	¥27,800
6ME	¥43,300
8ME	¥53,000
PIO-EX34F2ME	¥17,100
4ME	¥32,000
8ME	¥56,500
PIO-SB34- 2ME	¥20,700
4ME	¥32,200
PIO-DA134-4ME(DA用)	¥24,600
6ME(〃)	¥37,600
8ME(〃)	¥49,300
10ME(〃)	¥63,000
12ME(〃)	¥74,600
DS134- 4ME	¥30,000
EX134- 2ME	¥16,600
4ME	¥30,800
PIO-98H34- 4ME(H98用)	¥32,200
98T34- 4ME(T用)	¥32,200
ES34- 1ME(ES用)	¥18,700
PIO-ES34- 3MB	¥34,500
PC34SL- 1MA(ラップトップ)	¥19,200
2MA	¥30,000
EP-386M- 2MA(386M)	¥32,800
EP-RB7D- 4ME(386用)	¥31,700
8ME(〃)	¥58,000
EP-RB7S- 4ME(GE用)	¥30,000
EP-SIM- 2ME(386用)	¥14,500
4ME(〃)	¥28,700
PIO-SIM61- 2ME	¥15,800
PIO-31SS- 1MB(ダイナブック)	¥12,000
1.5MB(〃)	¥16,700
2MB(〃)	¥23,300
4MB(〃)	¥39,500
8MB(〃)	¥79,000
PIO-98NT- 2MP(NOTE用)	¥27,300
98NT- 4MP(〃)	¥48,500
98NT- 8MP(〃)	¥90,500
EP-286BOOK-2M	¥34,400
4M	¥59,200
IOS-10mini Ver2	¥3,800
IOS-10STD	¥4,500
D.H. TOOL	¥11,900
■NEOS	
NS-EMS2L	¥19,500
EMS4L	¥31,900
NE-EMS2L	¥20,600
EMS4L	¥34,600
EMS8L	¥63,900
NE-SUB2L	¥19,200
SUB4L	¥33,700

■GOLD98-4M(NOTE用) 特価¥39,800　■GOLD98-8M(NOTE用) 特価¥79,000

数値データプロセッサー(インテル)　(送料¥1,000)

品名	定価	特価
①JBOX8087	¥19,000	¥13,500
②JBOX8087-1	¥36,000	¥15,800
③JBOX8087-2	¥27,200	¥18,300
④JBOX80287-XL	¥24,800	¥17,800
⑤JBOX387DX-33	¥72,000	¥34,000
⑥JBOX387SX-16	¥37,000	¥23,500
⑦JBOX387SX-20	¥40,000	¥25,000
⑧JBOX487SX-20	¥120,000	¥78,000

周辺機器コーナー　(送料¥1,000)



NEC	EPSON	シャープ
●PC-IN503G 定価¥145,000 特価¥102,500	●GT-1000 定価¥79,800 特価¥57,500	●JX-100S 定価¥89,800 特価¥44,000

	品名	定価	特価
A	PC-IN505 (NEC)	¥138,000	¥97,500
B	506 (〃)	¥228,000	¥158,000
C	502N(〃)	¥99,800	¥77,800
D	GT-6000(エプソン)	¥178,000	¥125,000
E	100V(〃)	¥44,800	¥31,300
F	HS-40CLH+HS-BD(オムロン)	¥64,800	¥45,500
G	HS-60FH +HS-BD(〃)	¥64,800	¥45,500
H	HS-7RⅡ(オムロン)	¥39,800	¥25,800
I	10RⅡ(〃)	¥49,800	¥33,000
J	HVS-10(HAL研)	¥29,800	¥21,500
K	HGS-10(〃)	¥39,800	¥26,900
L	JX-100S(シャープ)	¥89,800	¥44,000
M	JX-220 (〃)	¥145,000	¥107,900
N	IO-735X (〃)	¥248,000	¥159,000
O	COMSTARZCLuB24/5(NEC)	¥39,800	¥26,300
P	スケッチメイト(ローランド)	¥69,800	¥52,500
Q	PV-M24B5(AIWA)	¥39,800	¥28,400
R	A 24B5(〃)	¥39,800	¥28,400
S	MD-24FB5V(オムロン)	¥39,800	¥26,300
T	MD-96FS5V(オムロン)	¥198,000	¥137,000
U	24FP5Ⅱ(〃)	¥42,800	¥23,800
V	24FN5 (〃)	¥44,800	¥25,700
W	MD-24FP5V(オムロン)	¥36,800	¥26,000
X	DXY-1200(ローランド)	¥158,000	¥119,000
Y	1300(〃)	¥228,000	¥172,000
Z	ミュージ郎 (〃)	¥158,000	¥128,000
●	ミュージ郎Jr(NOTE)(ローランド)	¥93,000	¥77,500
●	(BOARD)(〃)	¥59,800	¥49,000

外付FDD　(送料¥1,000)

品名	定価	特価
IT-F35S (3.5"×1)(アイテック)	¥39,800	¥14,000
F55W (5"×2)(〃)	¥89,800	¥32,000
LITTLE-F (3.5"×1)(緑電子)	¥39,800	¥15,800
LITTLE-F2 (3.5"×2)(緑電子)	¥59,800	¥28,500
LITTLE-ZFS(3.5"×1)(緑電子)	¥39,800	¥23,600
LITTLE-ZFW(3.5"×2)(緑電子)	¥59,800	¥36,500
CRC-FD3.5SA(3.5"×1自動)(C・リサーチ)	¥38,800	¥22,500
CRC-FD3.5WA(3.5"×2自動)(〃)	¥58,800	¥33,900
CRC-FD5SA (5"×1自動)(〃)	¥43,800	¥27,000
CRC-FD5WA (5"×2自動)(〃)	¥65,800	¥40,500
CRC-FD3.5N5(3.5"×1)(9801N用)(C・リサーチ)	¥45,800	¥30,600
CRC-FD5N (5"×1)(〃)(〃)	¥45,800	¥30,600
CRC-FD3.5F'(3.5"×1)(286N用)(C・リサーチ)	¥43,800	¥27,800
CRC-FD5F' (5"×1)(〃)(〃)	¥43,800	¥30,200
CRC-FD3.5T (3.5"×1)(〃)(〃)	¥39,800	¥25,200
CRC-FD5T (5"×1)(〃)(〃)	¥39,800	¥27,500
FDC-377(3.5"×1自動)(アクセル)	¥39,800	¥24,300
FDC-378(3.5"×2自動)(アクセル)	¥59,800	¥33,500
FDC-57(5"×1、DD、HD自動)(アクセル)	¥68,000	¥36,500
FDC-58(5"×2、DD、HD自動)(アクセル)	¥98,000	¥46,500
FDC-377L(3.5"×1)(アクセル)	¥34,800	¥16,000

FAXボード アダプタ　(送料¥1,000)

メーカー	商品	¥(定価)		機種	特価
エプソン	FR-2000	49,800	B4	ボード	¥38,900
メガソフト	SFC-20	98,000	A4	ボード	¥75,500
メガソフト	SFC-07	58,000	A4	ボード	¥44,900
日本テレコム	MF-101	64,000	A3	ボード	¥50,000
システム クオリティ	SF-1000	98,000	A3	アダプター	¥76,000
I/Oデータ	PCF-9600	111,000	A3	アダプター	¥83,000
HAL研	HALFAX9600	78,000	A4	アダプター	¥61,000
HAL研	HALFAX9600EX	98,000	A4	アダプター	¥76,500
アイワ	FF-P4800	98,000	A4	アダプター	¥77,000

P&A特選パソコンラック　(送料無料)

①3段¥7,900



消費税込み¥8,137

②4段¥9,800



消費税込み¥9,064

③5段¥12,500



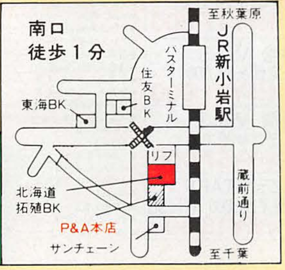
消費税込み¥12,875

全機種=移動自由(キャスター付)・キーボード収納可(5段のみ)=1230(H)×600(D)×650(W)

超低金利クレジット率

回数	3	6	10	12	15	24	36	48	60	72
手数料	3.0	4.0	5.5	5.5	8.5	11.5	16.0	21.0	27.0	33.0

マイコン専門ショップ P&A
株式会社ピー・アンド・エー
〒124 東京都葛飾区新小岩2丁目1番地19号
☎03-3651-0148(代) FAX. 03-3651-0141
●営業時間：AM10:00〜PM7:00
日・祭：AM10:00〜PM6:00



●現金書留及び銀行振込でお申し込みの方は、上記商品の料金に3%加算の上でお申し込み下さい。詳しくは、お電話でお問い合せ下さい。

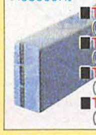
電話一本で、すぐ買える

ズバリご奉仕P&A

03-3651-0148まで…!!

SHARP

SHARP・コーナー



X68000用ハードディスク(アイテック)(送料¥1,000)

- ■TX-80(80MB)‥定価¥108,000▶特価¥74,000 (SCSI/SASI両用)(送料・消費税込み¥77,250)
- ■TX-100(100MB)定価¥108,000▶特価¥73,500 (SCSI) 3 (送料・消費税込み¥76,735)
- ■TX-130(130MB)定価¥138,000▶特価¥93,000 (SCSI) (送料・消費税込み¥96,820)
- ■TX-180(180MB)定価¥185,000▶特価¥124,000 (SCSI) (送料・消費税込み¥128,750)

カラーイメージジェット
■IO-735X-B 定価¥248,000 特価¥159,000 (送料・消費税込み¥164,800)

限定

カラーイメージスキャナ
■JX-100S 定価¥89,800 特価¥44,000 (送料・消費税込み¥46,350)

■SX-68MII(MIDI)(サコム)定価¥19,800 特価¥13,500 (送料・消費税込み¥14,420)

■HGS-68(スキャナ)(HAL研)定価¥39,800 特価¥25,000 (送料・消費税込み¥26,265)

X68000-XVI/XVI-HD ※クレジット表は送料・消費税込み!!



XVI XVI-HDセットでお買い上げの方に、もれなくプレゼント!!
①「熱血高校サッカー編(¥8,800)」
②「ダウンタウン熱血物語(¥8,800)」
はもちろん、さらにその上人気の
イ「ロードス島戦記(¥9,800)」
ロ「パロディウス(¥9,800)」
ハ「生中継68(¥9,800)」
ニ「信長の野望 武将風雲録(¥9,800)」
ホ「ELLE(エル)(¥7,800)」の中のいずれか2本をプレゼント!!

X68000-XVI(エクシヴィ)

Ⓐセット：CZ-634C-TN+CZ-606D-TN……定価¥447,800▶特価 価格はTEL下さい。

12回	28,200	24回	14,900	36回	10,300	48回	8,100	60回	6,800

Ⓑセット：CZ-634C-TN+CZ-614D-TN……定価¥503,000▶特価 価格はTEL下さい。

12回	31,800	24回	16,800	36回	11,600	48回	9,100	60回	7,600

X68000-XVI-HD

Ⓐセット：CZ-644C-TN+CZ-606D-TN……定価¥597,800▶特価 価格はTEL下さい。

12回	38,000	24回	20,000	36回	13,900	48回	10,900	60回	9,100

Ⓑセット：CZ-644C-TN+CZ-614D-TN……定価¥653,000▶特価 価格はTEL下さい。

12回	41,400	24回	21,900	36回	15,200	48回	11,800	60回	9,900

※上記のモニターを、CZ-604D(定価¥94,800)、CZ-607D(定価¥99,800)、CZ-605D(定価¥115,000)、CU-21HD(定価¥148,000)に変更の場合は、TEL下さい。超特価で販売致します。
(●セットでお買い上げの方に、ディスケット10枚、ジョイカード2個プレゼント)

X68000シリーズ〜P&Aスペシャルセット (送料¥2,000)(送料・消費税別)



P&Aスペシャルセットに、もれなくプレゼント!!
●上記XVI/XVI-HDのプレゼント
①、②+イ〜ホの中の2本
+さらにその上、
目にやさしい Ⓒ「高性能CRTフィルター(¥19,800)」
又は、 Ⓓ「SX-WINDOW Ver1.1(¥9,800)」
をプレゼント!!

①SUPER：
CZ-604C+CZ-606D……定価¥427,800▶特価¥268,000

②SUPER-HD：
CZ-623C+CZ-606D……定価¥577,800▶特価¥328,000

③PRO-II：
CZ-653C+CZ-606D……定価¥364,800▶特価¥218,000

④EXPERT-II：
CZ-603C+CZ-606D……定価¥417,800▶特価¥238,000

1〜4のモニターを下記に変更の場合、
- ●CZ-604D (定価¥94,800)……+¥6,000
- ●CZ-607D (定価¥99,800)……+¥15,000
- ●CZ-605D (定価¥115,000)……+¥24,000
- ●CZ-614D (定価¥135,000)……+¥38,000
- ●CU-21HD (定価¥148,000)……+¥45,000

を加算して下さい。

(●セットでお買い上げの方に、ディスケット10枚、ジョイカード2個プレゼント)

プリンター(ケーブル・用紙付)(送料¥1,000 消費税別)

- ■CZ-8PC5-BK……定価¥96,800▶特価¥69,000
- ■CZ-8PK10………定価¥97,800▶特価¥71,000
- ■CZ-8PG2………定価¥160,000▶特価価格はTEL!!
- ■CZ-8PG1………定価¥130,000▶特価価格はTEL!!

X68000メモリボード(シャープ&I・Oデータ)送料¥500

1. SH-6BE1-1M(600CE用)定価¥25,000 (送料・消費税込み¥19,364)‥特価¥18,300
2. PIO-6BE1-A 定価¥25,000 (送料・消費税込み¥16,789)‥特価¥15,800
3. PIO-6BE2-2M 定価¥50,000 (送料・消費税込み¥32,754)‥特価¥31,300
4. PIO-6BE4-4M 定価¥88,000 (送料・消費税込み¥56,650)‥特価¥54,500

X68000用ソフト・コーナー (送料・消費税別)送料1ヶ〜5ヶまで¥500

- ●Z's STAFF PRO68K Ver.2.0(ツァイト)……定価¥58,000→特価¥37,000
- ●Z's TRIPHONY デジタルクラフト(ツァイト)……定価¥39,800→特価¥27,000
- ●テラッツォ(ハミングバード)……定価¥19,400→特価¥13,600
- ●KAMIKAZE(サムシング・グッド)……定価¥68,000→特価¥43,800
- ●C & Professional Pack(マイクロウェアジャパン)……定価¥58,000→特価¥39,800
- ●Final Ver3.2(エーエスピー)……定価¥38,000→特価¥29,000
- ●C-compiler PRO68K Ver.2 CZ-245LS……定価¥44,800→特価¥32,600
- ●CARD PRO 68K Ver.2.0 CZ-253BS……定価¥29,800→特価¥22,700
- ●XBAS to C CHECKER CZ-260LS……定価¥9,800→特価¥7,400
- ●OS-9/X68000 CZ219SS……定価¥29,800→特価¥22,000
- ●HYPERWORD CZ-251BS……定価¥39,800→特価¥29,400
- ●THE 福袋 V2.0 CZ224LS……定価¥9,900→特価¥7,400
- ●SOUND PRO68K CZ-214MS……定価¥15,800→特価¥11,300
- ●MUSIC PRO68K CZ213MS……定価¥18,800→特価¥13,200
- ●Sampling PRO68K CD215MS……定価¥17,800→特価¥12,500

周辺機器コーナー (送料・消費税別)送料¥500

1. CZ-8NSI……定価¥188,000▶特価¥134,000
2. CZ-6VTI……定価¥69,800▶特価¥51,000
3. CZ-6TU……定価¥33,100▶特価¥24,300
4. BF-68PRO……定価¥19,800▶特価¥14,600
5. CZ-8NM3……定価¥9,800▶特価¥7,400
6. CZ-8NT1……定価¥13,800▶特価¥10,400
7. CZ-6BE2A……定価¥59,800▶特価¥43,000
8. CZ-6BE2B……定価¥54,800▶特価¥39,500
9. CZ-6BFI……定価¥49,800▶特価¥37,500
10. CZ-6BPI……定価¥79,800▶特価¥59,500
11. CZ-6BMI……定価¥26,800▶特価¥19,500
12. CZ-6EBI……定価¥88,000▶特価¥65,000
13. AN-S100……定価¥36,600▶特価¥26,500
14. CZ-6SDI……定価¥44,800▶特価¥35,000
15. CZ-6BN1……定価¥29,800▶特価¥22,300
16. CZ-6BV1……定価¥21,000▶特価¥15,500
17. CZ-6BC1……定価¥79,800▶特価¥59,800
18. CZ-6BG1……定価¥59,800▶特価¥44,500
19. CZ-6BU1……定価¥39,800▶特価¥30,000
20. CZ-6PVI……定価¥198,000▶特価¥152,000
21. CZ-6BS1……定価¥29,800▶特価¥22,200
22. CZ-8NJ2……定価¥23,800▶特価¥18,000
23. CZ-6BL2……定価¥298,000▶特価¥220,000
24. JX-100S……定価¥89,800▶特価¥44,000
25. JX-220X(X68用)……定価¥168,000▶特価¥126,000
26. IO-735XB(X68用)……定価¥248,000▶特価¥159,000

FUJITSU

富士通コーナー

▶P&A特選＝FM-TOWNS 20Fセット(送料・消費税込み)

FM-TOWNS 20F



- ●FM-TOWNS 20F(本体)……¥323,000
- ●FMT-DP533(カラーモニター)‥¥69,000
- ●FMT-KB105/205……¥30,000

定価¥422,800▶特価¥249,000

12回	21,800	24回	11,500	36回	8,000	48回	6,200	60回	5,200

プレゼント中!!(セットでお買い上げの方に!)
- ●ディスケット5枚
- ●専用シリコンキーボード・カバー
- ●富士通オリジナルテレフォン・カード

送料・消費税込み!!

FM TOWNSII モデルCX20 NEW

- ●FM TOWNSII モデルCX20(本体)…定価¥333,000
- ●FMT-DP533(カラーモニター)……定価¥69,800
- ●FMT-KB107/207(キーボード)……定価¥30,000

合計定価¥432,800▶特価価格はTEL下さい。

FM TOWNSII モデルUX20 NEW

- ●FM TOWNSII モデルUX20(本体)…定価¥288,000
- ●FMT-KB101A/202A(キーボード)……定価¥10,000

合計定価¥298,000▶特価価格はTEL下さい。

送料・消費税込み!!

3. FM TOWNSII モデルCX100+FMT-DP533+FMT-KB107/207……定価¥632,800▶特価TEL下さい。
4. FM TOWNSII モデルCX40+FMT-DP533+FMT-KB107/207……定価¥532,800▶特価TEL下さい。
5. FM TOWNSII モデルCX10+FMT-DP533+FMT-KB107/207……定価¥407,800▶特価TEL下さい。
6. FM TOWNSII モデルUX10+FMT-KB101A/202A……定価¥273,000▶特価TEL下さい。

▶FM-TOWNSIIセットでお買い上げの方にもれなくプレゼント!!
(イ)「タイトチェイス(¥9,800)」
(ロ)「シムアース(¥12,800)」
(ハ)「ATLUS(アトラス)(¥10,800)」
(ニ)「A列車で行こうIII(¥14,800)」
の中のいずれか2本プレゼント + さらに ●ディスケット5枚 ●富士通オリジナルテレフォンカード

注目 FM-TOWNS 下取り 買取り グレード・アップ・キャンペーン中!!
●FM-TOWNSシリーズのモニターを
1 FMT-DP535(定価¥89,800)に変更の場合¥13,000
2 FMT-DP536(定価¥138,000)に変更の場合¥44,000
3 FMT-DP534(定価¥108,000)に変更の場合¥24,500
を加算して下さい



FM-TOWNS 40H

- ●FM-TOWNS 40H(本体)……¥473,300
- ●FMT-DP533(カラーモニター)……¥69,800
- ●FMT-KB105/205……¥30,000

定価¥573,100▶特価¥345,000

12回	30,300	24回	16,000	36回	11,100	48回	8,600	60回	7,300

送料・消費税込み!!

FM-TOWNS 80H

- ●FM-TOWNS 80H(本体)……¥623,000
- ●FMT-DP533(カラーモニター)……¥69,800
- ●FMT-KB105/205……¥30,000

定価¥722,800▶特価¥440,000

12回	38,600	24回	20,400	36回	14,100	48回	11,000	60回	9,300

プレゼント中!!(セットでお買い上げの方に!)
●ディスケット5枚 ●キーボード・カバー ●富士通オリジナルテレフォンカード



■拡張RAM (富士通製メモリ使用)
●HM-V02T (ハイパー) (定価¥24,800) 特価¥18,800 (送料・消費税込み¥19,879)

■FMR-50NBX▶ディスケット5枚サービス(送料・消費税込み)
- A FMR-50NBX1(FD)……定価¥258,000▶特価¥175,000
- B FMR-50NBX5(20MB)……定価¥350,000▶特価¥238,000
- C FMR-50NBX6(40MB)……定価¥385,000▶特価¥279,000

■FM-NOTEBOOK▶ディスケット5枚サービス(送料・消費税込み)
- D FMR-50NB1+B282A101(DOS)……定価¥256,000▶特価¥142,000

■FMR-CARD▶ディスケット5枚サービス(送料・消費税込み)
- E FMR-NBC1……定価¥238,000▶特価¥152,000

ハード・ディスク (送料¥1,000 消費税別)

- ●TX-80(アイテック)……定価¥108,000▶特価¥74,000 (送料・消費税込み¥77,250)
- ●TX-100(アイテック)……定価¥108,000▶特価¥73,500 (送料・消費税込み¥76,735)
- ●TX-130(アイテック)……定価¥138,000▶特価¥93,000 (送料・消費税込み¥96,820)
- ●TX-180(アイテック)……定価¥185,000▶特価¥124,000 (送料・消費税込み¥128,750)
- ●HD-J040(システムサコム)…定価¥89,000▶特価¥64,500
- ●HD-J100(システムサコム)…定価¥128,000▶特価¥92,000
- ●HD-J130(システムサコム)…定価¥148,000▶特価¥106,000
- ●HD-J170(システムサコム)…定価¥189,000▶特価¥135,000
- ●NTJr-100FM(ニューテック)‥定価¥125,000▶特価¥94,500
- ●NT-180FM(ニューテック)……定価¥168,000▶特価¥127,000

周辺機器コーナー (送料¥1,000 消費税別)

- A AMT-351/352(数値演算)……定価¥120,000▶特価¥83,000
- B FMT-401/402(MIDカード)……定価¥35,000▶特価¥24,000
- C FMT-411(ビデオカード)……定価¥35,000▶特価¥24,000
- D FMT-412(ビデオカードII)……定価¥40,000▶特価¥28,200
- E FMT-SP101(アンプスピーカー)……定価¥29,800▶特価¥20,800
- F FMT-611(拡張ユニット)……定価¥39,800▶特価¥28,200
- G FMT-TU101(TVチューナー)……定価¥39,800▶特価¥27,700
- H FMT-121(SCSIカード)……定価¥30,000▶特価¥21,300
- I FMT-M0103(マウス)……定価¥7,800▶特価¥5,900
- J FMT-FD302(F・D)……定価¥28,000▶特価¥19,800
- K FMFD-322A(F・D)……定価¥50,000▶特価¥35,000
- (ドライブケーブル)……定価¥10,000▶特価¥7,800
- L FMSC-201G(スキャナー)……定価¥89,800▶特価¥64,000
- M FMT-416(チューナーカード)……定価¥38,800▶特価¥27,200
- N FMT-403(MIDI音源カード)……定価¥78,000▶特価¥54,200
- O FMT-221(エミュレータカード)……定価¥80,000▶特価¥55,500
- P FMSC-611G(カラースキャナ)……定価¥178,000▶特価¥123,000
- Q FMT-621(I/O拡張ユニット)……定価¥89,000▶特価¥61,800

プリンターセット(ケーブル・用紙付)(送料¥1,000 消費税別)

- ●PR-B400……定価¥98,000▶特価¥75,000
- ●PR-A600……定価¥148,000▶特価¥113,000
- ●PR-40T……定価¥120,000▶特価¥76,000
- ●PR-35T……定価¥98,000▶特価¥65,000
- ●PR-30T……定価¥89,000▶特価¥64,000
- ●FMPR-362G……定価¥138,000▶特価¥98,500
- ●FMPR-353GII……定価¥98,000▶特価¥70,500
- ●FMPR-204B……定価¥80,000▶特価¥39,800

メモリーボード (送料¥500 消費税別)

■拡張RAM(ハイパー)(富士通製メモリ使用)
1. HM-V01T 定価¥14,800 (送料・消費税込み¥12,566)特価¥11,700
2. HM-V04T 定価¥49,500 (送料・消費税込み¥39,655)特価¥38,000
3. HM-V08T 定価¥98,000 (送料・消費税込み¥77,765)特価¥75,000

PRINTBOY/II

■PRINT BOY II 定価¥29,800 特価¥21,800 (送料・消費税込み¥22,969)

■PRINT-BOY PB-01T(定価¥24,800) 特価¥9,900 (送料・消費税込み¥10,712)

モデム (送料・消費税別)

- ●COMSTARZ-CLUB24/5 (NEC)……定価¥39,800▶特価¥26,300
- ●FMT-MD302(富士通)……定価¥49,000▶特価¥23,600
- ●MD-24FB5V(オムロン)……定価¥39,800▶特価¥26,300

ソフト・コーナー (送料・消費税別)

- ●FM-OASYSV1.0(FD)……定価¥55,000▶特価¥40,800
- ●FM-OASYSL31(HD版)……定価¥61,000▶特価¥44,600
- ●FM-OASYSL30C(HD版)……定価¥58,000▶特価¥42,500
- ●日本語MS-DOS-TMV3.1(基本機能)……定価¥9,800▶特価¥7,300
- ●日本語MS-DOS-TMV3.1(拡張機能)……定価¥8,200▶特価¥6,200
- ●MICRO-SOFT MULTIPLAN……定価¥68,000▶特価¥52,500
- ●EUPHONYV1.1……定価¥98,000▶特価¥72,800
- ●HYPER遊名人(ワープロ)……定価¥42,000▶特価¥31,300
- ●テラTOWNS(ワープロ)……定価¥32,000▶特価¥21,500
- ●EUPHONY MTR……定価¥49,800▶特価¥37,500
- ●EUPHONY SCORE……定価¥49,800▶特価¥49,800
- ●画DB……定価¥29,800▶特価¥21,500
- ●MY FAIR LADY……定価¥28,000▶特価¥20,500
- ●TOWNS-VNET V1.1……定価¥18,000▶特価¥13,000
- ●G-5(ワープロ)……定価¥38,000▶特価¥28,000
- ●MUSIC PRO-TOWNS(音楽)……定価¥19,800▶特価¥15,000
- ●MUSIC PRO-TOWNS＝MIDI……定価¥39,800▶特価¥30,000
- ●TOWNS-PAINTV1.1(グラフィック)……定価¥38,000▶特価¥28,000
- ●F-BASICコンパイラV1.1……定価¥45,000▶特価¥34,700
- ●ベクトル文字パターン(フォント)……定価¥39,800▶特価¥30,600
- ●Z's STAFF PRO-TOWNS(グラフィック)……定価¥58,000▶特価¥39,500
- ●High C Compiler(コンパイラ)……定価¥40,000▶特価¥28,500
- ●MS-WINDOWS Ver3.0(OS)……定価¥25,000▶特価¥17,700
- ●TOWNSシステムソフトウェアV2.1……定価¥25,000▶特価¥18,900
- ●「伝」……定価¥70,000▶特価¥51,000
- ●ロータス1-2-3 2.3J……定価¥98,000▶特価¥67,000
- ●F1 DATA BOX……定価¥32,000▶特価¥23,000

ソフト・コーナー (送料・消費税別)送料1ヶ〜10ヶまで¥700



■遊名人PRO Ver.5 定価¥75,000 大特価¥47,800

■まいと〜くVer.2 定価¥28,000 大特価¥17,800



■松 Ver.5 定価¥58,000 大特価¥31,900



■桐 Ver.3 定価¥98,000 大特価¥57,000

■Z's STAFF Kid98 定価¥28,000 大特価¥18,500

〈ワープロ〉
- ●一太郎Ver4.3……定価¥58,000→特価¥34,000
- ●一太郎dash……定価¥39,000→特価¥23,000
- ●ASkeyword30……定価¥24,000→特価¥17,000
- ●P1 EXE PLUS……定価¥58,000→特価¥34,500
- ●P1 Spiritu……定価¥28,000→特価¥18,000
- ●松 Ver.5……定価¥58,000→特価¥31,900
- ●Z's WORD JG Ver2.0……定価¥58,000→特価¥41,500
- ●VJE Pen……定価¥35,000→特価¥25,500
- ●ユーカラWAVE……定価¥9,800→特価¥7,000
- ●アシストレター……定価¥9,700→特価¥7,000
- ●遊名人Ver5……定価¥36,000→特価¥24,000
- ●遊名人Pro Ver5……定価¥75,000→特価¥47,800
- ●毛筆わーぷろSr.4.0……定価¥75,000→特価¥51,500
- ●毛筆わーぷろJr.4.0……定価¥33,000→特価¥23,000
- ●HuPRINT現……定価¥40,000→特価¥28,600
- ●アシストフォント……定価¥9,700→特価¥7,000

〈データベース〉
- ●桐Ver3……定価¥98,000→特価¥57,000
- ●R:BASE Lite……定価¥68,000→特価¥45,000
- ●R:BASE PRO……定価¥168,000→特価¥111,000
- ●d BASEIII PLUS……定価¥268,000→特価¥192,000
- ●Ninja4……定価¥35,000→特価¥23,000
- ●ZERO EX……定価¥52,000→特価¥34,500
- ●The CARD3+……定価¥48,000→特価¥34,500
- ●dBXL Ver1.4J……定価¥69,800→特価¥53,800
- ●Let's アイリス 4……定価¥58,000→特価¥38,000
- ●アシストカード……定価¥9,700→特価¥7,000

〈表計算〉
- ●Lotus123R2.3J……定価¥98,000→特価¥60,000
- ●123NOTE BOOK……定価¥38,000→特価¥25,000
- ●Microsoft Excel……定価¥98,000→特価¥61,000
- ●Multiplan4.1……定価¥68,000→特価¥44,900
- ●Success……定価¥68,000→特価¥44,900
- ●Recalc……定価¥58,000→特価¥41,500
- ●アシストカルク……定価¥9,700→特価¥7,000

〈グラフィック〉
- ●ロータスフリーランス……定価¥98,000→特価¥64,000
- ●花子Ver2……定価¥58,000→特価¥39,000
- ●CANDY4……定価¥58,000→特価¥39,800
- ●アシストアート……定価¥9,700→特価¥7,000
- ●Z's STAFF Kid98……定価¥28,000→特価¥18,500

〈通信〉
- ●まいと〜く Ver2……定価¥28,000→特価¥17,800
- ●CCT98III……定価¥20,000→特価¥16,000
- ●ES TERM2+……定価¥24,000→特価¥17,500
- ●COM-NET……定価¥28,000→特価¥18,500
- ●ACCSESS MATE3……定価¥19,800→特価¥15,500
- ●LET'S TALK かたろう……定価¥38,000→特価¥26,000
- ●アシストコール……定価¥9,700→特価¥7,000

〈OS・言語〉
- ●MS-DOS 3.3C 基本機能セット…定価¥9,800→特価¥7,800
- ●MS-DOS 3.3C 拡張機能セット…定価¥8,200→特価¥6,600
- ●MSiWINDOWS 3.0……定価¥25,000→特価¥18,500
- ●Quick C……定価¥20,000→特価¥12,800
- ●Qick BASIC……定価¥20,000→特価¥12,800
- ●True BASIC……定価¥18,000→特価¥11,700
- ●TURBO C++ セカンド エディション 定価¥20,000→特価¥14,300

〈エディター・ユーティリティ〉
- ●MIFES98……定価¥38,000→特価¥27,500
- ●ノートンユーティリティズ……定価¥38,000→特価¥27,500
- ●VZ エディター……定価¥9,800→特価¥7,800
- ●ノストラダムス98……定価¥28,000→特価¥21,800
- ●エコロジーII……定価¥28,000→特価¥21,800
- ●オーシャノグラフィII……定価¥22,000→特価¥17,000
- ●全略ハードディスク殿 Ver2……定価¥18,000→特価¥13,000
- ●NEO Two-shot……定価¥26,000→特価¥16,000
- ●NEO driver……定価¥14,800→特価¥9,000
- ●Filedriver3……定価¥9,800→特価¥6,500
- ●The MENU2……定価¥18,000→特価¥13,000
- ●アシストメニュー……定価¥9,700→特価¥7,000
- ●NEO back-up……定価¥18,000→特価¥11,000
- ●MET's File back-up3……定価¥12,800→特価¥8,500
- ●MET's Direct print2……定価¥12,800→特価¥8,500
- ●MET's File Control cute……定価¥9,800→特価¥6,500
- ●MET's Two-shot2……定価¥20,000→特価¥12,500
- ●MET's Threeo-shot……定価¥26,000→特価¥15,800

〈業務用〉
- ●三代目大番頭……定価¥250,000→特価¥165,000
- ●弥生会計III……定価¥80,000→特価¥48,000
- ●PCA会計IIらくらく個人編……定価¥98,000→特価¥64,800
- ●TOP財務会計エキスパート C……定価¥198,000→特価¥131,000
- ●大福帳……定価¥78,000→特価¥51,500
- ●大問屋……定価¥78,000→特価¥51,500

〈その他〉
- ●Microsoft WORKS……定価¥40,000→特価¥26,000
- ●MAXLINK Ver2……定価¥18,000→特価¥12,900
- ●MIFESプリント……定価¥28,000→特価¥20,000
- ●数学記号Plus……定価¥20,000→特価¥14,300
- ●表計算Plus……定価¥15,000→特価¥10,800
- ●MET's 1-2-3Form (各)……定価¥18,000→特価¥10,900
- ●MET's ExcelForm……定価¥18,000→特価¥10,900
- ●MET's MultiplsnForm……定価¥18,000→特価¥10,900
- ●MET's アシストカルクForm (各)……定価¥5,000→特価¥3,500
- ●松Ver.5 Form……定価¥8,800→特価¥5,000
- ●MET's 桐Ver3Form1……定価¥18,000→特価¥10,900
- ●MET's 桐Ver3Form1VTR付…定価¥22,000→特価¥13,400
- ●MET's 桐Ver3Form2……定価¥20,000→特価¥12,500
- ●MET's 桐Ver3Form2VTR付…定価¥24,000→特価¥14,600
- ●MET's 桐Ver3Form3VTR付…定価¥18,000→特価¥10,900
- ●桐Ver3一括処理マスターキット…定価¥26,000→特価¥15,800
- ●WXII+/WXII win……定価¥9,800→特価¥7,100
- ●ハイパー家計簿Ver2……定価¥9,700→特価¥7,000
- ●ハイパー住所録Ver2.1……定価¥9,700→特価¥7,000

中古パソコンはP＆Aにおまかせ!!

アフターサービス万全
全商品保証付　専門の担当者がお客様の立場で対応します。
初期不良、輸送トラブル etc.
万が一初期不良、輸送トラブルが発生しました際には、即交換させていただきます。

中古その場で高価現金買取り 高価下取りOK!! 電話一本ですぐ買える!

■まずはお電話下さい。■下取り・買取りで、お急ぎの方は、直接当社に来店、または宅急便にてお送り下さい。

下取り専用 買取り電話 ☎03-3651-1884

下取り・買取り専用 FAX.03-3651-0141

買取り価格……完動品・箱/マニュアル/付属品付の価格です。
中古販売………3ヶ月保証付

- ●下取の場合……価格は常に変動していますので査定額を電話で確認して下さい（差額は、P＆A超低金利クレジットをご利用下さい。）
- ●買取の場合……現品が着き次第、2日以内に高価買取金額を連絡し、振込み、又は書留でお送り致します。
- ●近効の方はP＆A本店に直接お持ち下さい。既金にて￥1.000.000までお支払いさせていただきます。

- ●最新の在庫情報・価格はお電話にてお問い合せください。
- ●買い取りのみ、または、中古品どうしの交換も致します。詳しくは電話にて、お問い合せ下さい。
- ●価格は変動する場合もございますので、ご注文の際には必ず在庫をご確認下さい。
- ●本商品の掲載の商品の価格については、消費税は、含まれておりません。
- ●現金書留及び銀行振込でお申し込みの方は、上記商品の料金に3%加算の上でお申し込み下さい。詳しくは、お電話でお問い合せ下さい。

新品

シャープX68000
●CZ-653C(B)
●CZ-604D(B)
定価￥379,800
¥209,000（送料税込）

新品

エプソン=プリンター
⊙AP-900PC
（PCケーブル用紙付）
（24ドット熱転写漢字カラー）
定価￥94,800
¥49,800
（送料・消費税込み￥52,324）

■PC-8801MK II +PC-KD551…¥18,000
■PC-8801MK II（単品）…¥13,000
■PC-8001…¥ 5,000
■パソピア7（ゲームソフト付）…¥10,000
■プリンター（NEC）
●PC-PR201CL…………¥30,000
■FDD（C・リサーチ）
●FD-3.5S…………¥19,800

88用ワープロソフト
●P-1（ピーワン）（dB-SOFT）
新品 10個限定
定価￥40.000
¥9,900
●PC-8801SR（NEC）
●TX-12M2（200ラインモニター）
●PV-2123（AIWA・モデム）
3点セット
¥40,000

■PC-9801-26K（サウンドボード）（NEC）……¥ 5,000
■PC-9801-27（5'インターフェース）（NEC）……¥ 5,000
■VP-950（エプソン）（新品）¥55,000
NEC
●PC-8801MC2
新品 10台限
¥56,000

新品

NEC
■PC-602PS
定価￥980,000
¥330,000

■VP-2550………¥59,000
■PC-PR150V……¥32,000
■PC-PR150T……¥30,000
■CZ-8NJ2………¥10,000
■CRC-MH4B……¥30,000
（外付40MB）
シャープ
CZ-652C
CZ-600D
¥195,000

P&A特選＝今月の中古特選品

- ●PC-9801RA2 ＋アナログモニター…………¥210,000
- ●PC-9801VM(640K) ＋4000文字アナログモニター…………¥100,000
- ●PC-9801RX21…………¥140,000
- ●PC-9801DO ＋4000文字アナログモニター……¥110,000
- ●PC-9801LT 2…………¥ 40,000
- ●PC-9801LV22…………¥108,000
- ●PC-9801NS…………¥120,000
- ●PC-8801MA2…………¥ 48,000
- ● MC2…………¥ 50,000
- ● MC1…………¥ 43,000
- ● VA2…………¥ 70,000
- ● MH…………¥ 30,000
- ● FH…………¥ 30,000
- ● FE…………¥ 40,000
- ● VA…………¥ 60,000
- ●PC-8801FE2…………¥42,000
- ●PC-KD854…………¥28,000
- ● 854N…………¥30,000
- ● 853N…………¥38,000
- ● 862…………¥32,000
- ● 863G…………¥53,000
- ●CU-14FD…………¥30,000
- ● 14GD…………¥25,000
- ●CMT-147L（アナログ）…………¥20,000
- ● -147H（アナログ）…………¥23,000
- ●PC-PR201TH…………¥52,000
- ● -PR101E2…………¥39,000
- ● -PR201GS…………¥49,000
- ●CZ-8PC3（シャープ）…………¥30,000
- ●HG-800（エプソン）…………¥45,000
- ●VP-135（CSF付）…………¥25,000
- ●AV2＋FMTV-154 ＋PR203B（富士通一式）…………¥ 49,000
- ●CZ-653C（新品）＋CZ-604D（新品）（送料・税込み）…………¥235,000
- ●CZ-600C＋CZ-604D…………¥165,000
- ●CZ-603C＋CZ-604D…………¥188,000
- ●CZ-612C＋CZ-604D…………¥195,000

■富士通TOWNS-20F（本体）⊕
FMDP-533（モニタ）⊕KB105（キーボード）
¥210,000

サウンドボード(SNE)（新品）
⊙LITTLE-ORCHESTRA-L
定価￥18,000▶特価¥5,800
（送料・消費税込み￥6,489）

買取り価格

- ●PC-9801DA2…………¥210,000
- ● DS2…………¥160,000
- ● DX2…………¥130,000
- ● RX21…………¥120,000
- ● RA21…………¥150,000
- ● RS21…………¥130,000
- ● RX2…………¥100,000
- ● RA2…………¥130,000
- ● DA U2…………¥210,000
- ● DS U2…………¥160,000
- ● DX U2…………¥130,000
- ● UF…………¥ 60,000
- ● UR…………¥ 60,000
- ● EX2…………¥120,000
- ● ES2…………¥150,000
- ● DO+…………¥ 70,000
- ● DO…………¥ 55,000
- ● VM11…………¥ 70,000
- ● UV11…………¥ 65,000
- ● VX21…………¥ 75,000
- ● VM21…………¥ 55,000
- ●PC-9801UX21…………¥ 65,000
- ●PC-98NV…………¥ 80,000
- ●PC-98N…………¥ 45,000
- ●PC-9801NS…………¥ 95,000
- ● NS20…………¥135,000
- ● NS-E…………¥130,000
- ● NS-E20…………¥170,000
- ● NS-E40…………¥220,000
- ●PC-386S…………¥225,000
- ● VR…………¥135,000
- ● V…………¥155,000
- ● M…………¥125,000
- ●PC-286VG…………¥ 75,000
- ● VX…………¥115,000
- ● UX…………¥100,000
- ● VE…………¥ 70,000
- ● VS…………¥ 85,000
- ● VF…………¥ 75,000
- ● US…………¥ 65,000
- ●PC-286C…………¥ 55,000
- ●PC-286BOOK…………¥ 85,000
- ●PC-386NA…………¥100,000
- ●PC-286NF…………¥ 50,000
- ●PC-386NW…………¥120,000
- ●CZ-634C…………¥200,000
- ● -644C…………¥275,000
- ● -604C…………¥150,000
- ● -623C…………¥200,000
- ● -603C…………¥120,000
- ● -613C…………¥160,000
- ● -653C…………¥100,000
- ● -663C…………¥130,000
- ● -602C…………¥100,000
- ● -612C…………¥130,000
- ● -652C…………¥ 80,000
- ● -662C…………¥110,000
- ● -611C…………¥100,000
- ● -601C…………¥ 70,000
- ● -600C…………¥ 60,000
- ●FM-TOWNSモデル20F…………¥140,000
- ● モデル40H…………¥210,000
- ● モデル80H…………¥280,000

下取り交換差額表

下取＼新品	CZ-634C	CZ-644C	PC 9801DA2/U2	9801DX2/U2	9801DX2/U2	9801DA7/U7	PC 386-S-STD
CZ-601C	¥170,000	¥280,000	¥228,000	¥170,000	¥110,000	¥405,000	¥260,000
612C	¥115,000	¥220,000	¥180,000	¥115,000	¥ 70,000	¥360,000	¥210,000
613C	¥ 85,000	¥180,000	¥160,000	¥ 95,000	¥ 50,000	¥340,000	¥180,000
PC-9801 RX21	¥125,000	¥230,000	¥190,000	¥125,000	¥ 80,000	¥370,000	¥222,000
RA2	¥ 60,000	¥180,000	¥160,000	¥ 94,000	¥ 49,000	¥335,000	¥180,000
DO	¥165,000	¥270,000	¥215,000	¥145,000	¥107,000	¥390,000	¥250,000
VM11	¥165,000	¥270,000	¥217,000	¥141,000	¥109,000	¥392,000	¥253,000
PC-286C	¥195,000	¥300,000	¥230,000	¥165,000	¥130,000	¥400,000	¥259,000

★上記の表にない機種でも交換できますので、電話にて問合せ下さい。

通信販売お申し込みのご案内

〔現金一括でお申し込みの方〕

- ●商品名およびお客様の住所・氏名・電話番号をご記入の上、代金を当社まで、現金書留でお送りください。
（プリンター・フロッピーの場合、本体使用機種名を明記のこと）

〔銀行振込でお申し込みの方〕

- ●銀行振込ご希望の方は必ずお振込みの前にお電話にてお客様のご住所・お名前・商品名等をお知らせください。
（電信扱いでお振込み下さい。）

〔振込先〕住友銀行　新小岩支店
普通預金　1451576 ㈱ピー・アンド・エー

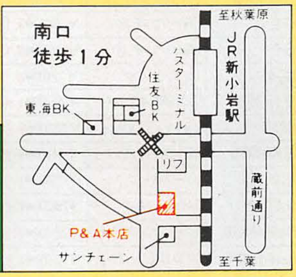
〔クレジットでお申し込みの方〕

- ●電話にてお申し込みください。クレジット申し込み用紙をお送りいたしますので、ご記入の上、当社までお送りください。
- ●現金特別価格でクレジットが利用できます。残金のみに金利がかかります。
- ●1回～84回払いまで出来ます。但し、1回のお支払い額は3,000円以上

超低金利クレジット率

回数	3	6	10	12	15	24	36	48	60	72
手数料	3.0	4.0	5.5	5.5	8.5	11.5	16.0	21.0	27.0	33.0

●掲載の価格は、12月初旬現在のものです。



マイコン専門ショップ **P&A**

株式会社ピー・アンド・エー
〒124東京都葛飾区新小岩2丁目1番地19号
☎03-3651-0148（代）FAX.03-3651-0141
●営業時間:AM10:00～PM7:00
日・祭:AM10:00～PM6:00

●現金書留及び銀行振込でお申し込みの方は、上記商品の料金に3%加算の上でお申し込み下さい。詳しくはお電話でお問い合せ下さい。

万一のときも完全バックアップ。 **業**界一番のスーパークレジットで。 **学**生の味方、キャンバスクレジットがますますワイドに。

AOYAMA FOR THE EVOLUTION OF YOURLIFE

ワールドインアオヤマには、X68000、TOWNS専門スタッフが常時待機。購入のアドバイスから新作ソフト情報まで、購入後のサービスが全く違います。
会員のお客様には会員ダイヤルも合わせてご利用下さい。

FUJITSU FM TOWNS

FM TOWNS万全のサポート

FM-Townsは万一故障があった場合でも、全国どこでも出張サービスが受けられます。

新製品



FM-TOWNSⅡUX20
FM-TOWNSⅡUX20(10インチカラーCRT付2FD) ¥288,000
FMT-KB101A(新キーボード) ……¥ 10,000
定価合計¥298,000➡現金特価
クレジットは、お電話にて御問い合わせください。

FM-TOWNSⅡUX20
FM-TOWNSⅡUX20(10インチカラーCRT付2FD) ¥288,000
FMT-KB101A(新キーボード) ……¥ 10,000
BJ-10V……¥ 69,800
PB-02(プリントボーイII)……¥ 29,800
プリンターケーブル……¥ 4,800
定価合計¥402,400➡現金特価
クレジットは、お電話にて御問い合わせください。

FM-TOWNSⅡUX20
FM-TOWNSⅡUX20(10インチカラーCRT付2FD)¥288,000
FMT-KB101A(新キーボード)……¥ 10,000
FMT-416(TVチューナーカード)……¥ 38,800
定価合計¥336,800→現金特価
クレジットは、お電話にて御問い合わせください。

FM-TOWNSⅡCX20
FM-TOWNSⅡCX20(2M本体新システム付) ¥333,000
FMT-DP535……¥ 89,800
FMT-KB107……¥ 30,000
定価合計¥452,800➡現金特価
クレジットは、お電話にて御問い合わせください。

FM-TOWNSⅡUX20
FM-TOWNSⅡUX20(10インチカラーCRT付2FD)¥288,000
FMT-DP535(.38 14インチカラーCRT)……¥ 89,800
FMT-KB107(10キー付キーボード)……¥ 30,000
FMT-403(MIDI音源カード)……¥ 72,800
FMT-SP101(アンプ付スピーカー)……¥ 29,800
定価合計¥518,000→現金特価
クレジットは、お電話にて御問い合わせください。

FM-TOWNSⅡCX40
FM-TOWNSⅡCX40(40MHDD付本体) ¥433,000
FMT-DP535(.38 14インチカラーCRT)…¥ 89,800
FMT-KB107(10キー付キーボード)…¥ 30,000
定価合計¥522,000➡現金特価
クレジットは、お電話にて御問い合わせください。

FM-TOWNSⅡCX40
FM-TOWNSⅡCX40(40MHDD付本体) ¥433,000
FMT-DP535(.38 14インチカラーCRT)…¥ 89,800
FMT-KB107(10キー付キーボード)…¥ 30,000
PR-35T(24ドット満了)……¥ 98,000
プリンターケーブル……¥ 6,000
定価合計¥656,800➡現金特価
クレジットは、お電話にて御問い合わせください。

FM-TOWNSⅡCX100
FM-TOWNSⅡCX100(100MBHDD付本体)¥533,000
FMT-DP535(.38 14インチカラーCRT)…¥ 89,800
FMT-KB107(10キー付キーボード)…¥ 30,000
定価合計¥652,800➡現金特価
クレジットは、お電話にて御問い合わせください。

TOWNS サンクスフェア
●今回TOWNSをお買い上げいただいたお客様に限り、TX－180(アイテック180Mハードディスク)(¥185,000)を特価¥118,000
四段式TOWNS専用パソコンラック(¥28,000)を特価¥79,800
FM－PR204B(カラー熱転写プリンター、ケーブル付き)(¥86,800)を特価¥40,000

ありがとう
●11月5日より実施しておりましたTOWNSⅡモニターキャンペーンに多数のご応募頂き、ありがとうございました。総勢270名のお申し込みの中より100名の方にモニターとしてご利用いただいております。モニターの皆様より頂いた貴重なご意見は当社を通じ、富士通㈱に提供させて頂きます。

FM TOWNS 20F
FM-TOWNS 20F(M本体システム付)…¥323,000
FMT-DP533(.38 14インチカラーCRT) ¥ 69,800
FMT-KB105(JIS10キー付キーボード) ¥ 30,000
箱なし荷くずれ品
定価合計¥422,800➡¥238,000

FM TOWNS 20F
FM-TOWNS20F(2M本体システム付)…¥323,000
FMT-DP533(.38 14インチカラーCRT) ¥ 69,800
FMT-KB101A(新キーボード)……¥ 10,000
MD24FP5V(2400b MNP6 KPA)……¥ 36,800
Habital Y2.1(通信用ソフト)……¥ 6,800
定価合計¥446,400➡¥260,000

FM TOWNS 40H
FM-TOWNS40H(40MBHDD付本体)…¥473,000
FMT-DP533(.38 14インチカラーCRT) ¥ 69,800
FMT-KB101A(新キーボード)……¥ 10,000
定価合計¥552,800➡¥298,000

FM TOWNS 80H
FM-TOWNS80H(80MBHDD付本体)¥623,000
FMT-DP533(.38 14インチカラーCRT) ¥ 69,800
FMT-KB101A(新キーボード)……¥ 10,000
定価合計¥702,800➡¥348,000

上記にてモニターキャンペーン中に使用致しましたTOWNSⅡUX20(本体)＋FMT-KB105(キーボード)をセットで格安にてご提供致します。限定50台

定価合計¥318,000➡超現金大特価

お申し込み、お問い合わせは03(3986)9991まで
TOWNSシステムラックのサービスはご遠慮ください。

FM-TOWNS ソフト＆周辺機器

※プリンターは合せてカットシートフィーダもお買い上げいただきますとより便利に御利用いただけます。

八戸 PB-02	プリントボーイII	¥29,800➡¥21,800	FUJITSU FMT-411	ビデオカード	¥35,000➡¥26,000	PR-A600	CITYRITER 136 桁	¥148,00➡現金特価	FUJITSU FM-PR362G	135桁24ドットプリンター	¥178,000➡¥133,500
HM-V01T	Hyper Memory 1MB	¥14,800➡現金特価	FUJITSU FMT-412	ビデオカード2	¥40,000➡¥29,800	PR-B600	CITYRITER 136 桁	¥98,000➡現金特価	FMT-416	チューナーカード	¥38,800➡現金特価
HM-V02T	Hyper Memory 2MB	¥24,800➡現金特価	FUJITSU FM-PR204B	80桁24ドット熱転写プリンター	¥80,000➡¥48,000	MC-P12T	MIDIカード	¥19,800➡現金特価	FMT-403	MIDI音源カード	¥78,000➡現金特価
FUJITSU FMT-TU101	チューナーユニット	¥39,800➡¥29,800	HD-J040	Mocking Bird 40MB	¥89,000➡現金特価	FUJITSU FM-PR353G2	135桁24ドットプリンター	¥98,000➡¥73,500	FMT-HD0401	40MB 内蔵HD	¥110,000➡現金特価
FUJITSU FMT-SP101	スピーカーユニット	¥29,800➡¥22,800	HD-J100	Mocking Bird 100MB	¥128,00➡現金特価	FUJITSU FM-PR302G2	135桁24ドットプリンター	¥95,000➡¥71,200	FMT-HD1001	100MB 内蔵HD	¥220,000➡現金特価

X68000及びFM-TOWNS全国出張サポート

私共にて購入いただきましたX68000及びFM-TOWNSはどこでも出張サポートが受けられます。
シャープ X PRO SHOP・富士通 FMI-SHOP会加入のプロショップです。

SHARP X68000

X68000万全のサポート

AOYAMAにて購入のX68000は万一故障の場合でも全国どこでも出張サービスがうかがいます。 万一の場合ワールドインアオヤマサポート係にお電話下さい。お客様のお名前と電話番号だけで手続きは完了。



X68000 CZ-634C-TN
CZ-634C-TN(2M本体16MHz)……¥368,000
CZ-607D-TN(.31 14インチチューナー付) ¥ 99,800
3Mフロッピーディスケット……¥ 9,000
定価合計¥476,800➡現金特価
クレジットは、お電話にて御問い合わせください。

X68000 CZ-634C-TN
CZ-634C-TN(2M本体16MHz)……¥368,000
CZ-614D-TN(.31 15インチチューナー付) ¥135,000
3Mフロッピーディスケット……¥ 9,000
定価合計¥512,000➡現金特価
クレジットは、お電話にて御問い合わせください。

CZ-634C-TN
CZ-634C-TN……¥368,000
CZ-606D-TN……¥ 79,800
AP-900……¥ 92,800
プリンターケーブル……¥ 4,800
定価合計¥550,400➡¥369,800
クレジットは、お電話にて御問い合わせください。

CZ-644C-TN
CZ-644C-TN ¥518,000
CZ-606D-TN ¥ 79,800
定価合計¥597,800→現金特価
クレジットは、お電話にて御問い合わせください。

CZ-644C-TN
CZ-644C-TN(2M本体16MHz80MHDD)…¥518,000
CZ-614D-TN(.31 15インチチューナー付)…¥135,000
3Mフロッピーディスケット……¥ 9,000
定価合計¥662,000➡現金特価
クレジットは、お電話にて御問い合わせください。

■買ったお客様でしかわからないこのサービス ――― ぜったいX-68000を買うならアオヤマがオトク

★今回当社にてX-68000をお買い上げいただいたお客様に限り大特価にてお届けいたします。★
CZ-8NJ2(インテリジェントコントローラー)〔¥23,800〕を特価¥16,900
四段式X-68000専用パソコンラック 〔¥28,000〕を特価¥ 8,900

★以前お買い上げいただいたお客様にも特価でご奉仕★
AP-900＋X-68000ケーブル(48ドットカラー熱転写フリンター)〔¥105,800〕を特価¥56,900
コミュニケーションPR068K＋MZ24FP5V(オムロンモデム) 〔¥ 56,600〕を特価¥41,500

X68000通信キット
MD24FP5V(2400b MNP5モデム)……¥ 36,800
た〜みのる(通信ソフト)……¥ 17,800
定価合計¥54,600➡¥39,900
クレジットは、お電話にて御問い合わせください。

X68000MIDIセットⅠ
SX68M……¥ 19,800
CM32L……¥ 69,000
MA12AV×2……¥ 28,000
定価合計¥117,600➡¥94,000
クレジットは、お電話にて御問い合わせください。

X68000MIDIセットⅡ
SX-68MⅡ……¥ 21,000
CM-64……¥129,000
MA-12AY×2……¥ 28,000
定価合計¥178,000➡¥149,000
クレジットは、お電話にて御問い合わせください。

CZ-653C-BK / CZ-606D-BK
¥218,000
CZ-8NJ2＋ソフト2本サービス
CZ-653C-BK(1M本体)……¥285,000
CZ-606D-BK(.31 14インチカラーCRT)…¥ 79,800
定価合計¥382,400➡¥226,000

CZ-604C-TN / CZ-606D-TN
CZ-8NJ2＋ソフト2本サービス
¥268,000
CZ-604C-TN……¥348,000
CZ-606D-TN……¥179,800
CZ-8NJ2＋ソフト2本サービス
住友3M 5'2HD……サービス品
定価合計¥427,800➡¥268,000

CZ-623C-TN / CZ-606D-TN
CZ-8NJ2＋ソフト2本サービス
¥328,000
CZ-623C-TN ¥498,000
CZ-606D-TN ¥79,800
CZ-8NJ2＋ソフト2本サービス
定価合計¥577,800→¥328,000

CZ-634C-TN / CZ-603D
¥299,000
CZ-634C-TN……¥368,000
CZ-603D(限定12台)……¥ 79,800
定価合計¥447,800➡¥299,000

SHD-40
特価 ¥62,000

TX-130
限定5台
特価 ¥96.800

SHD-80
特価 ¥95,000

TX-180
特価 ¥185,000

X68000ソフト＆周辺機器

BJ−10V ¥44,800
(48ドットインクジェットプリンタ) 定価¥74,800▶¥44,800
※プリンターは合せてカットシートフィーダもお買い上げいただきますとより便利に御利用いただけます。

システムサコムSX-68M	MIDIボート	¥19,800➡¥15,250	システムサコム Mu-1 Super	MIDI用ソフト	¥39,800➡¥29,800	SHARP CZ-6BE1B	1MB増設RAM	¥28,000➡¥21,800	SHARP BF-68PRO	テレビフィルター	¥19,800➡¥14,800
アイテック TX-80	80MB HDD	¥108,000➡¥80,000	SHARP CZ-8PC5	80桁熱転写フリンタ	¥54,800➡¥69,800	SHARP JX-220XB	イメージスキャナ	¥168,000➡¥134,400	SHARP CZ-6BM1	MIDIボート	¥26,800➡¥19,800
I Oデータ PIO-6BE1A	1MB増設RAM	¥25,000➡¥17,800	SHARP IO-735X	136桁インクジェットフリンタ	¥248,000➡¥168,000	SHARP CZ-8NJ2	インテリジェントコントローラー	¥23,800➡¥18,800	アイテム X Stor40	HDD	¥118,000➡¥89,800
SHARP マルチワード	マルチワーフロソフト	¥32,000➡¥24,000	ハル研 HGS-68	ファインスキャナー68	¥39,800➡¥29,800	ローランド MT-32	MIDI音源	¥64,000➡¥49,800	全国出張サポート 私共にてご購入いただいたX68000は全国出張サポートがうけられます。		
SHARP Ccompiler PRO-68K	Cコンハイラ	¥44,800➡¥33,600	アイテック TX-130	130MB HDD	¥138,000➡¥111,000	SHARP CZ-8PK10	136桁ドットフリンター	¥97,800➡¥70,000			

■各店X68000コーナー：TOWNSコーナーを常設しております。

■他店とは比較のできない厳選された商品です。

アオヤマのクレジット金利は60回でも29.5％とたいへんオトク!!現金でもクレジットでもお受けしております。

ご注文はご来店でもお電話でも…

広告の商品は全て月々¥1,000から支払の超低金利クレジットが御利用いただけます。パソコンクレジットは金利がオトクですので御利用下さい。

札幌店 札幌市中央区南2条西3丁目

株式会社 ワールド イン アオヤマ

★★★★★★★★★★★★ 中古・処分品X'mas特価 ★★★★★★★★★★★★

パソコン高く下取り買い取りマス!!

今お持ちの機種を高額下取りいたします。わずかなご予算で上位機種、新品にシステムアップ!… ☎03-3987-7771

NEC PC-9801DX2 ¥183,000
DX2…¥318,000
定価合計¥318,000➡¥313,000

PC-9801DA2 ¥275,000
PC-9801DA2…¥418,000
定価合計¥418,000➡¥275,000

PC-98DO+ ¥168,000
PC-98DO+…¥278,000
定価合計¥278,000➡¥168,000

PC-386GE 5 ¥193,000
PC-386GE5…¥298,000
定価合計¥298,000➡¥193,000

EPSON PC CLUB PC-286C STD ¥99,800
PC-CLUB PC-286CSTD…¥168,000
定価合計¥168,000➡¥ 99,800

PC-286VJ 5 ¥160,000
PC-286VJ5…¥228,000
定価合計¥228,000➡¥160,000

EPSON PC-386 NOTE AE1 ¥158,000
PC-386NOTEAE1…¥238,000
定価合計➡238,000➡¥158,000

PC-9801CS2 ¥278,000
PC-9801CS2…¥278,000
定価合計¥278,000➡¥278,000

EPSON PC-386 P2 ¥188,000
PC-386P…¥268,000
定価合計¥268,000➡¥188,000

PC-9801 NC ¥440,000
PC-9801NC…¥598,000
定価合計¥598,000➡¥440,000

XC-1498CII ¥45,500
XC-1498CII (ドットピッチ0.28、チルト付ディスプレー) ¥ 45,500
定価合計¥107,000➡¥45,500

PC-KD854N ¥39,800
PC-KD854N (ドットピッチ0.39、チルト付ディスプレー) ¥ 39,80
定価合計¥84,800➡¥39,800

PC-KD881 ¥79,800
PC-KD881 (ドットピッチ0.28、15インチ) ¥118,000
定価合計¥118,000➡¥79,800

PC-TV354 ¥69,800
PC-TV354 (ドットピッチ0.39、チューナー付) ¥110,000
定価合計¥110,000➡¥69,800

CR-4000 ¥44,800
CR-4000 (ドットピッチ0.31、ノングレアディスプレー) ¥ 44,800
定価合計¥94,800➡¥44,800

EPSON AP-900 PC ¥49,000
AP-900PC (A8ドット転写プリンター) ¥ 94,800
定価合計¥94,800➡¥49,000

FUJITSU FM TOWNS TV101 ¥27,100
FMT-TU101 (システムチューナー) ¥ 39,800
定価合計¥39,800➡~~¥38,000~~

FUJITSU FM TOWNS SP101 ¥20,000
FMT-SP101 (ステレオスピーカー) ¥ 29,800
定価合計¥29,800➡~~¥20,000~~

CZ-8NS1 ¥129,000
CZ-8NS1 (カラーファインスキャナー) ¥188,000
定価合計¥188,000➡¥129,000

CZ-652C (X68000本体) ¥98,000
CZ-652C (X68000本体、キズ多少有) ¥298,000
定価合計¥298,000➡¥98,000

CZ-623C (X68000本体) ¥228,000
CZ-623C (X68000本体)…¥498,000
定価合計¥498,000➡¥228,000

NEC PC-9801 NS/E ¥184,000
PC-9801NSE…¥278,000
定価合計¥278,000➡¥184,000

FUJITSU FM TOWNS 2F ¥88,000
FM-TOWNS2 (システム付)…¥398,000
定価合計¥398,000➡¥88,000

FUJITSU FM TOWNS 20F ¥158,000
FM-TOWNS20F…¥323,000
定価合計¥323,000➡¥158,000

FUJITSU FM TOWNS 40H ¥248,000
FM-TOWNS40H…¥473,000
定価合計¥473,000➡¥248,000

FUJITSU FM TOWNS 80H ¥298,000
FM-TOWNS80H…¥623,000
定価合計¥623,000➡¥298,000

CZ-653C (X68000本体) ¥138,000
CZ-653C (X68000本体)…¥285,000
定価合計¥285,000➡¥138,000

CZ-634C (X68000本体) ¥245,000
CZ-634C (X68000本体)…¥368,000
定価合計¥368,000➡¥245,000

超お買得品　特選中古パソコン　詳しくは ☎03-3986-9991

★NEC

機種	定価	価格
PC-8801FE II	¥119,000	¥ 39,800
PC-8801MC1	¥169,000	¥ 45,000
PC-8801MC2	¥199,000	¥ 58,000
PC-88VA	¥298,000	¥ 48,000
PC-8801FA	¥168,000	¥ 30,000
PC-8801MA2	¥168,000	¥ 39,800
PC-98DO	¥298,000	¥178,000
PC-98DO+	¥278,000	¥168,000
PC-9801XL2	¥980,000	¥380,000
PC-9801VM21	¥398,000	¥100,000
PC-9801VX21	¥433,000	¥138,000
PC-9801RX21	¥338,000	¥178,000
PC-9801RS21	¥398,000	¥218,000
PC-9801UV11	¥265,000	¥128,000
PC-9801DX2	¥318,000	¥183,000
PC-9801DS2	¥358,000	¥238,000
PC-9801DA2	¥448,000	¥278,000
PU-9801UF	¥218,000	¥139,000

★EPSON

機種	定価	価格
PC-286VF-STD	¥298,000	¥129,000
PC-286VG-STD	¥268,000	¥145,000
PC-386VR-STD	¥348,000	¥175,000
PC-386M-STD	¥328,000	¥180,000
PC-386GE5	¥298,000	¥193,000
PC-386GS5	¥398,000	¥278,000

★ノート型

機種	定価	価格
PC-9801N	¥248,000	¥118,000
PC-9801NV	¥248,000	¥148,000
PC-9801NS	¥298,000	¥168,000
PC-9801NS/E	¥278,000	¥188,000
PC-286NoteF	¥198,000	¥ 90,000
PC-286Book	¥258,000	¥139,000
PC-386NoteA	¥268,000	¥158,000
PC-368NoteW	¥278,000	¥198,000
FM-R50NB1	¥238,000	¥168,000

★周辺 スキャナ

機種	定価	価格
GT-1000	¥ 79,800	¥ 45,000
GT-6000	¥178,000	¥128,000

★モニター

機種	定価	価格
PC-KD854N	¥ 84,800	¥ 37,000
PC-KD863S	¥138,000	¥ 45,000
PC-KD881	¥118,000	¥ 68,000
PC-KD882	¥ 89,800	¥ 53,000
CR-4000	¥ 94,800	¥ 40,000
CU-14FD	¥ 74,800	¥338,000
CU-14KD	¥ 89,800	¥ 44,000
XC-1498C II	¥107,000	¥ 44,000
AN-8TU	¥ 33,100	¥ 22,000
400ラインデジタルモニター		¥16,000から
400ラインアナログモニター		¥32,000から
PC-TVシリーズ		¥48,000から

★プリンター

機種	定価	価格
PC-PR101TL3	¥ 19,800	¥ 25,000
PC-PR150T	¥ 64,800	¥ 38,000
PC-PR150N	¥ 69,800	¥ 43,000
AP-550PC	¥ 69,800	¥ 30,000
AP-600PC	¥ 69,800	¥ 39,800
AP-900PC	¥ 94,800	¥ 52,000
PC-PR201B	¥ 99,000	¥ 45,000
PC-PR201X	¥278,000	¥ 60,000
VP-1350PC	¥ 96,800	¥ 54,000
VP-2550PC	¥168,000	¥ 72,000
VP-2600PC	¥145,000	¥ 81,000

★MIDI

機種	定価	価格
ミュウジ郎	¥158,000	¥105,000
MT-32	¥ 64,000	¥ 45,000
CM-64	¥129,000	¥ 78,000

★モデム

機種	定価	価格
MD-1200A III	¥ 24,800	¥ 14,800
MD24FP5 II	¥ 42,800	¥ 21,000
MD24FB5	¥ 39,800	¥ 27,500

★富士通

機種	定価	価格
FM-NEW7	¥ 99,800	¥ 19,800
FM-77AV1	¥128,000	¥ 39,800
FM-77AV2	¥158,000	¥ 59,800
FM-TOWNS 2	¥398,000	¥123,000
FM-TOWNS 2F	¥378,000	¥140,000
FM-TOWNS 2H	¥548,000	¥198,000
FM-TOWNS 20F	¥323,000	¥169,000
FM-TOWNS 40H	¥473,000	¥268,000

★モニター

機種	定価	価格
FMT-DP531	¥ 89,800	¥ 56,000
FMT-DP533	¥ 69,800	¥ 47,000

★キーボード

機種	定価	価格
FMT-KB101	¥ 20,000	¥ 13,000
FMT-KB105	¥ 30,000	¥ 21,000

★プリンター

機種	定価	価格
FM-PR204B	¥ 80,000	¥ 39,800
FM-PR40T	¥127,500	¥ 92,000

★SHARP

機種	定価	価格
CZ-600C	¥369,000	¥138,000
CZ-652C	¥298,000	¥158,000
CZ-603C	¥338,000	¥188,000
CZ-653C	¥285,000	¥16X,000
CZ-604C-TN	¥348,000	¥188,000
CZ-623C-TN	¥498,000	¥268,000
CZ-634C-TN	¥368,000	¥258,000

★モニター

機種	定価	価格
CZ-602D	¥ 99,800	¥ 59,800
CZ-605D	¥115,000	¥ 69,800
CZ-606D	¥ 79,800	¥ 55,800
CZ-607D	¥ 99,800	¥ 73,000
CZ-613D	¥138,000	¥ 80,000

★プリンター

機種	定価	価格
CZ-8PC4	¥ 99,800	¥ 42,000
CZ-8PC5	¥ 99,800	~~¥ 60,800~~

…中古品でも全国出張サービスがうけられます。

ご注文はご来店でもお電話でも… 実績のメンテナンス／完全バックアップシステム

電話受付 ■月曜日〜金曜日 10：30〜20：30 ■土・日曜日・祭日 10：30〜19：00

クレジット

業界一番のスーパークレジットで。

ご都合に合せて自由にお支払い回数、金額を設定できます。手続きはとても簡単、そしてスピーディー。もちろん手数料は超低金利。お支払いも月々1,000円からとますますお得に使いやすくなったアオヤマのクレジットです。

学生の味方、キャンパスクレジットがますますワイドに。

キャンパスクレジットのワクがグーンと拡がりました。最高50万円までのお買物ができ、手続きもその場で即OK。お支払いも月々1,000円からととっても嬉しいアオヤマは皆さんを応援します。

お支払いはナント!84回まで。

お支払いは少なく、ゆっくりと。ワールドインアオヤマなら最長84回まで自由にセッティング。ボーナス額を増やしたり減らしたりはもちろん、ボーナス一括や二括払いもOK。

ゆうゆうお支払いは8ヶ月先から。

欲しい機種は今すぐ欲しい、だけど以前のローンが残ってるし……。就職してから始めたい……何んて方にお勧め。8ヶ月先までならいつから始めてもOKです。これならとっても安心ですね。

サポート

万一のときも完全バックアップ。

万一の初期不良があった場合でも当社では万全の体製でお客様をフォロー致します。通常の初期不良ワクを大きく拡げ、最長1ヶ月間まで新品との交換を致しております。
また一週間以内の不良の場合は、こちらからお荷物をひきとりに伺います。
※ソフト及び中古商品に関しましては1ヶ月サービスの対象外とさせて頂きます。

グーンとお得な下取りシステム。

今お持ちの機種を高額下取り。わずかな予算でシステムアップ。差額はクレジットでもOKです。

ショップ

全店統一のサービス/見て、触れて、納得。

ショールームでは、お客様に一切声をかけないこともサービスのひとつと思っております。ズラリ勢揃いしたハード＆ソフトの中から、ご自身の目でじっくりとお選び下さい。

BEST SHOPS BEST SERVISE。

私共では、お客様の過去のデータ、その日の在庫量、価格など全てのデータが完全管理。だから、アフターサポートも電話一本で。

サービス＆ポリシー

グーンとお得な下取りシステム。

電話でのご注文の場合

☎03-3987-7771

お電話番号はおかけ間違いのないようにお願いします。

北海道受注センター ☎011-251-6771
九州受注センター ☎092-672-7771
お好きな時間にお電話を!

クレジットカードもOK!

クレジットカードをお持ちの方お支払は1回払いです。お申し込みの際、①カード名②会員No.③有効期限をご連絡下さい。
カードでお申し込みの場合、販売価格が変わりますのでお電話にてお問い合せ下さい

お客様相談室

03-3987-7795

すでにご注文いただいているお届け時間（時期）やメンテナンス、その他のお問い合せは上記へお電話下さい。

ファクシミリでご利用の場合

03-3985-5221

●ご注文方法（黒色のボールペン、またはサインペンでご記入下さい。）
①電話番号・住所・氏名又はお客様番号、お支払い方法をご記入下さい。

●銀行振込みの場合

取引銀行	住友銀行 池袋支店
口座番号	普通 1065392
口座名	株式会社 ワールドイン アオヤマ

返品・交換についてのお問い合わせは
お客様相談室 03-3987-7795

…までとさせて頂きます。

●1月3日＝12：00〜17：00
●1月5日＝平常営業

上記商品は、クレジット・システム共に取り扱っております。くわしくは、お電話にてお問い合せ下さい。

★この誌面に掲載の商品の価格には消費税は含まれておりません。

パソコンのことなら何でもおまかせ!!

●オールジャンルにご相談承ります。お気軽にどうぞ!

新品パソコン大提供!

●下取りなら、さらにお得になります。

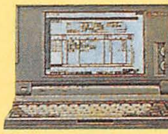


NEC PC-9801DA2/U2 定価¥448,000
CPU:80386 1.6MBRAM 20/16MHz 32ビット

SHARP CU-14FD 定価 ¥74,800
ドットピッチ0.31mm、アナログカラーディスプレイ

定価合計 **¥522,800**

スタンバイ特価



NEC PC-9801NS/Eシリーズ

- ●CPU:80386SX — NS/E スタンバイ特価
- ●1RAMドライブ+1FDドライブ — NS/E-20 スタンバイ特価
- ●カラーCRT接続可能 — NS/E-40 スタンバイ特価

※20MB40MBハードディスク内蔵タイプ有 **スタンバイ特価**

パソコンハード買取表

●下記以外にもディスプレイ、プリンタ、ハードディスク等パソコンに関する物件高価買取中! ★下記以外の機種も買取りできます。

機種名	買取価格
(NEC)	
PC-9801E+カン(640K)	¥9,000
PC-9801F2	¥13,000
PC-9801M2(640K)	¥25,000
PC-9801M3(640K)	¥28,000
PC-9801VF2	¥29,000
PC-9801U2(640K)	¥9,000
PC-9801VM2(640K)	¥55,000
PC-9801UV2(640K)	¥55,000
PC-9801VM21	¥63,000
PC-9801UV21	¥63,000
PC-9801VM11	¥73,000
PC-9801UV11	¥70,000
PC-9801VX21	¥83,000
PC-9801UX21	¥83,000
PC-9801RX2	¥110,000
PC-9801RX21	¥110,000
PC-9801RX51	¥140,000
PC-9801EX2	¥110,000
PC-9801EX4	¥120,000
PC-9801RS21	¥140,000
PC-9801RS51	¥170,000
PC-9801ES2	¥140,000
PC-9801RA21	¥185,000
PC-9801RA51	¥230,000
PC-9801DX2/U2	¥135,000
PC-9801DS2/U2	¥160,000
PC-9801DA2/U2	¥210,000
PC-9801N	¥65,000
PC-9801NV	¥80,000
PC-9801NS	¥100,000
PC-9801NS-20	¥140,000
PC-9801NS/E	¥140,000
PC-9801NS/E-40	¥205,000
PC-9801NC	¥340,000
PC-9801LX2	¥98,000
PC-9801LS2	¥130,000
PC-9801CV21	¥110,000
PC-98XL/2	¥90,000
PC-98XL/4	¥100,000
PC-98XLダブル	¥150,000
PC-98RL/5	¥240,000
PC-KD854	¥20,000
PC-KD853	¥23,000
PC-KD854N	¥23,000
PC-KD853N	¥26,000
PC-KD551	¥15,000
PC-KD862	¥20,000
PC-KD863S	¥23,000
PC-TV454	¥40,000
PC-TV455	¥45,000
PC-TV352	¥35,000
PC-TV353	¥36,000
(MSX)	
FS-A1WX	¥18,000
FS-A1WSX	¥20,000
FS-A1ST	¥25,000
FS-A1GT	¥40,000
HB-F1XDJ	¥15,000
HB-F1XV	¥20,000
(EPSON)	
PC-286-STD	¥40,000
PC-286VS-STD	¥85,000
PC-286VG-STD	¥95,000
PC-286C-STD	¥70,000
PC-286LE-STD	¥58,000
PC-286LS-STD	¥100,000
PC-386-STD	¥160,000
PC-386M-STD	¥135,000
PC-386G-STD	¥175,000
PC-286BOOK-STD	¥78,000
PC-386NA+RAM	¥110,000
PC-386NW2	¥120,000
PC-286LP-STD	¥90,000
(SHARP)	
X68000	¥75,000
X68000 ACE	¥85,000
X68000 ACE/HD	¥100,000
X68000 PRO	¥90,000
X68000 PRO2	¥95,000
X68000 PRO/HD	¥105,000
X68000 PRO2/HD	¥110,000
X68000 EXPERT	¥110,000
X68000 EXPERT2	¥115,000
X68000 EXPERT/HD	¥125,000
X68000 EXPERT2/HD	¥130,000
X68000 SUPER	¥123,000
X68000 SUPER/HD	¥148,000
X68000 XVI	¥190,000
X68000 XVI/HD	¥250,000
CZ-600D	¥30,000
CZ-611D	¥40,000
CZ-612D	¥50,000
CZ-613D	¥55,000

*X68000本体 要2M RAM

特選中古品も豊富に品揃え!

●この他、多種取揃えています。

PC-9801RX4
定価 ¥566,000
CPU:80286 12/10MHz
5インチフロッピーディスクX2
20Mハードディスク内蔵
特価¥149,800

パソコンのスタンダード
PC-9801RX21
定価 ¥338,000
CPU:80286 12/10MHz
5インチフロッピーディスクX2
特価¥139,800

NEC PC-KD854N ドットピッチ 0.39mm **¥33,800**

NEC L5913N ドットピッチ 0.31mm、PC-98、EPSON対応 **¥33,800**

SHARP CU-14FD 新古品 ドットピッチ 0.31mm、PC-98、EPSON対応 **¥37,800**

只今、動産保険サービス中!!

※ただし20万円以上お買い上げの方

もしもの時に大いに役立つ3つの特典!

- その1 運搬中の事故(落としたり、ノートパソコン等持ち運びのさい安心です。)
- その2 ドロボー、盗難等で被害を受けた場合
- その3 コーヒー等飲物をこぼして破損した場合。

※20万円以下でも御安く加入することが出来ます。すぐお問い合わせを!!

大阪スタンバイ☎06-641-1971㈹ 東京スタンバイ☎03-3258-8955㈹

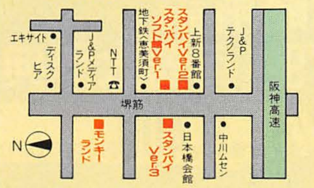
ゲームソフト買取表

●送料として価格から500円を引かせていただきます。

ソフト名	対応機種	買取価格
アークス3	PC98	¥3,000
アトラス	PC98	¥3,500
エアーコンバット2	PC98	¥3,000
コズミックサイコ	PC98	¥2,500
シムシテイー	PC98	¥2,500
シムアース	PC98	¥3,000
シャングリラ	PC98	¥2,300
スターグライダー2	PC98	¥2,500
スピンデイジー2	PC98	¥2,000
スペースインベーダー	PC98	¥2,000
はっちゃけあやよさん3	PC98	¥1,500
ハットリス	PC98	¥2,000
パワーシンガー	PC98	¥2,500
パワーモンガー	PC98	¥4,000
バーズテイル2	PC98	¥2,500
ピンクソックス6	PC98	¥500
フラッシュポイント	PC98	¥500
ブランデイッシュ	PC98	¥3,000
ホットプリント	PC98	¥2,000
レイルロードタイクイーン	PC98	¥3,500
ワイアラエの奇跡	PC98	¥1,000
狂った果実	PC98	¥2,000
沙　織	PC98	¥2,300
斬2〜陽炎の時代〜	PC98	¥3,000
指輪物語り 第一巻	PC98	¥3,000
雀王登龍門2	PC98	¥3,000
天使達の午後Ⅳ〜優子〜	PC98	¥2,000
関が原	PC98	¥5,000
天下統一2	PC98	¥3,500
ウルティマⅥ	PC98	¥3,500
沈黙の艦隊	PC98	¥5,000
ランス3	PC98	¥2,500
ドラゴンナイト3	PC98	¥2,500
DPS SG SET3	PC98	¥2,500
ウイザードリーⅥ	PC98	¥4,000
F-15ストライクイーグル2	X68K	¥3,000
きみだけに愛を	X68K	¥2,000
キャンキャンバニースピリット	X68K	¥2,000
コズミックサイコ	X68K	¥2,000
コラムス(対戦モード付)	X68K	¥2,000
シャングリラ	X68K	¥2,000
ジョーカー	X68K	¥2,000
ナイキ	X68K	¥2,000
はっちゃけあやよさん2	X68K	¥500
パワーモンガー	X68K	¥3,500
フェアリーランドストーリー	X68K	¥2,000
ボナンザブラザーズ	X68K	¥2,500
狂った果実	X68K	¥2,000
校内写生	X68K	¥1,500
天使達の午後Ⅳ〜優子〜	X68K	¥2,000
煩悩予備校2	X68K	¥2,000
飛翔鮫	X68K	¥2,500
満開電飾	X68K	¥2,000
闘神都市	X68K	¥2,500
アトラス	TOWNS	¥4,000
キングスクエストV	TOWNS	¥2,500
サイレントメビウス	TOWNS	¥4,000
シムアース	TOWNS	¥3,500
シャドウオブザビースト	TOWNS	¥3,000
ダイナソア	TOWNS	¥3,000
キミだけに愛を	TOWNS	¥2,000
コズミックサイコ	TOWNS	¥2,000
ガゼルの塔	TOWNS	¥2,300
ドラゴンクイズ	TOWNS	¥1,500
ビースト	TOWNS	¥2,000
ポッキー2	TOWNS	¥2,000
狂った果実	TOWNS	¥2,000
校内写生	TOWNS	¥1,300

直接、ご来店のお客様はこちらへ〈年中無休〉

大阪スタンバイ



●**大阪Ver.1** ゲームソフト専門店(ソフト販売、買取り)
☎06-641-2225
〒556 大阪市浪速区日本橋5-7-19(ヒロセビル)

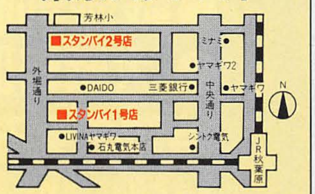
●**大阪Ver.2** PC-98、EPSON専門店(ハード販売、買取り)
☎06-641-0505
〒556 大阪市浪速区日本橋5-7-19(KMビル)

●**大阪Ver.3** パソコン、ワープロ総合店(ハード、ソフト販売買取り)
☎06-641-1971
〒556 大阪市浪速区日本橋5-12-2(桝本ビル)

営業時間 平　日 AM11:00〜PM7:00
土日・祝 AM10:00〜PM7:00

■振込先 東海銀行摂津支店 当座330141

東京スタンバイ



●**東京1号店**
☎03-3258-8955
〒101 東京都千代田区外神田1-6-6(松田ビル)

●**東京2号店**
☎03-3252-0290
〒101 東京都千代田区外神田3-3-3(槙町ビル)

営業時間 平日・土 AM11:00〜PM7:00
日・祝 AM10:00〜PM7:00

■振込先 東海銀行秋葉原支店 普通546013

SRG ★買取り・下取りもおまかせください

STAND-BY

買取り、下取りご希望の方は!!

① TELでご連絡下さい。(機種、お値段等)
② 買取り、下取りには身分証明書(免許証等)と印鑑が必要です。
③ 簡単な動作チェック後、即お支払い、又は商品購入!!
④ 遠方の方は、宅急便などで送って下さい。そのさいに、お名前、住所、TEL、買取り、下取り(下取りなら希望商品)と書いた紙を一緒に入れて送っていただければOK!!
送金方法は現金書留、銀行振込みがありますので、それもお忘れなく!!

JADMA Japan Direct Marketing Association
社団法人日本通信販売協会会員

- ●東京店、大阪店と価格が違う場合がありますのでご注意下さい。
- ●価格は変動しますのでTELでご確認ください。
- ●東京・大阪で在庫の確認を行ってください。
- ●送料・消費税は料金に含まれておりません。

<マイコンBM92/2>

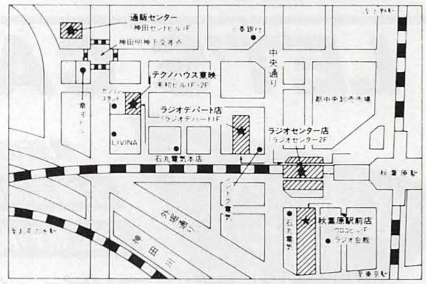
TOEI Toei Electronics Co., Ltd.

老舗の東映無線

通販センター テクノハウス東映 4周年ダブルセール実施中!!

安さ・サービス・丁寧……………… 秋葉原の東映無線

安いけど全部新品だョ!!



超低金利クレジット

本広告に掲載の商品の価格については、消費税は含まれておりません。

回数	1	3	6	10	12	15	18	24	36	48	60
利率(%)	2.5	3.15	4.3	6	6.1	9.25	11.9	12.9	17.8	23.4	30

通販センター 通信販売・クレジット | TEL:03-3256-3334(代)

商品名・注番等をお電話で、ご連絡のうえ電信で下記までお振込みください。

※三菱銀行 秋葉原支店(普)9008599 東映無線(株) 〒113 東京都文京区湯島1-2-4 神田セントビル1F

秋葉原で初めて FMショップ会加入

新製品!!



FMTOWNSお買い上げサービス!! ●全国無料出張修理 ●粗品進呈 ●対戦型ゲーム

注番B02-01 ➡新製品
FMTW2UX20 (FMTOWNSII-UX20)
+FMT-KB101A/202A(富士通、JIS/親指シフトキーボード)
¥298,000➡ ??%OFF TOEI大特価

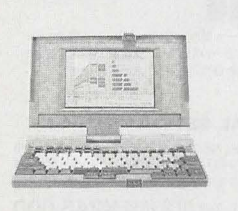
注番B02-02 ➡新製品
FMTW2CX20 (FMTOWNSII-CX20)
+FMT-KB105/205(富士通、JIS/親指シフトキーボード、テンキー付)
+FMT-DP533(富士通、14型カラーディスプレイ、0.39mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥432,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B02-03
FMTOWNS-20F
+FMT-KB105/205(富士通、JIS/親指シフトキーボード、テンキー付)
+FMT-DP533(富士通、14型カラーディスプレイ、0.39mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥477,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B02-04 FMTOWNS-20F ➡40MB仕様(絶対安い)
+FMT-KB105/205(富士通、JIS/親指シフトキーボード、テンキー付)
+FMT-DP533(富士通、14型カラーディスプレイ、0.39mmドットピッチ、チルトスタンド付)
+HDαmini-FM40(シー・ティー・エス、40MBハードディスク、SCSI)
¥612,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B02-05 FMTOWNS-20F
+FMT-KB105/205(富士通、JIS/親指シフトキーボード、テンキー付)
+FMT-DP533(富士通、14型カラーディスプレイ、0.39mmドットピッチ、チルトスタンド付)
+NT130-55FFM(ニューテック、130MB/ハードディスク、SCSI)
¥705,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B02-06
FMTOWNS-80H(80MB HDD内蔵)
+FMT-KB105/205(富士通、JIS/親指シフトキーボード、テンキー付)
+FMT-DP533(富士通、14型カラーディスプレイ、0.39mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥761,000➡ ??%OFF TOEI大特価



FMR-CARD (80C286、メインメモリ640KB、ICメモリスロット×2 990グラム、単3、乾電池で8時間動作)

注番B02-07 ➡FM-OASYSセット
FMR-NBC1A(FMRカード本体)
+B282Y412(FM-OASYS)
¥286,000➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B02-08 ➡FMR-CARD FDDセット
FMR-NBC1A(FMR-CARD本体)
+FM50N611(FDD・プリンター、アダプター)
+FMFD-322(3.5シングルFDD)
+FM60-731(FDDケーブル)
¥361,000➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B02-09 ➡FMR-カード軽量プリンターセット
FMR-NBC1A(FMR-CARD本体)
+FM50N611(FDD・プリンター、アダプター)
+FMPR-102G(熱転写漢字プリンター)
+FM50N711G(プリンターケーブル)
¥327,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B02-10 ➡FM-OASYSセット
FMR50NB1
+FMR50NB1-A(FM-NOTEBOOK本体)
+B282A101(MS-DOS V2.1)
+B282YO12(FM-OASYS)
¥304,000➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B02-11 ➡MS-WORKSセット
FMR50NB1
+FMR50NB1-A(FM-NOTEBOOK本体)
+B282A101(MS-DOS V3.1)
+MS-WORKS
¥296,000➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B02-12 ➡LOTUS1-2-3セット
FMR50NB1-A(FM-NOTEBOOK本体)
+B282A101(MS-DOS V3.1)
+LOTUS1-2-3
¥354,000➡ ??%OFF TOEI大特価



98NOTE ~~¥99,800~~

注番B02-13 ➡ワープロ・年賀状印刷セット
PC-9801N
+アシストレター(ワープロ)
+MS-DOS
+JJ-100(スター精密、48×48、インクジェット)
+HF-6411(スター精密、ハガキフィーダ)
+プリンターケーブル
¥426,800➡ 53%OFF ¥166,000

注番B02-14 ➡早い者勝ち!!
PC-9801NS
+AV-040NS(キャラベル、内蔵型40MB HDD)
¥426,800➡ 42%OFF ¥248,000



98-88互換機 PC-98DO

注番B02-15 ➡限定超特価
PC-98DO
+CMT-A14H2
(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥382,800➡ 57%OFF ¥163,000

注番B02-16 ➡限定超特価(おすすめ!!)
PC-98DO
+PC-TV353
(NEC、15型パソコンTV、0.39mmドットピッチ、TVも見れる!!)
¥426,800➡ 55%OFF ¥178,000

注番B02-17 ➡限定超特価
PC-9801EX2
+CMT-A14H2
(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥432,800➡ 54%OFF ¥198,000

注番B02-18 ➡限定超特価(おすすめ!!)
PC-9801EX2
+PC-TV353
(NEC、15型パソコンTV、0.39mmドットピッチ、TVも見れる!!)
¥450,600➡ 54%OFF ¥206,000

注番B02-19 ➡限定超特価
PC-9801RX2
+CMT-A14H2
(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥482,800➡ 67%OFF ¥160,000

注番B02-20 ➡限定超特価
PC-9801ES2
+CMT-A14H2
(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥532,800➡ 55%OFF ¥236,000

注番B02-21 ➡限定超特価
PC-9801ES5(40MB HDD内蔵)
+CMT-A14H2
(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥722,800➡ ??%OFF ¥263,000

注番B02-22
PC-9801UF
+CMT-A14H2
(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥302,800➡ ??%OFF ~~¥200,000~~

注番B02-23 ➡限定超特価
PC-9801RS51(40MB HDDHDD内蔵)
+CMT-A14H2
(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥652,800➡ 60%OFF ¥265,000

注番B02-24 ➡限定超特価
PC-386VR-STD
+CMT-A14H2
(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥432,800➡ 47%OFF ¥228,000

注番B02-25 ➡限定超特価
PC-386V-STD
+CMT-A14H2
(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥582,800➡ 47%OFF ¥313,000

本体/モニター/プリンター/ドライブ他

①PC-98XL² (NEC、32ビット、ハイレゾ対応、40MB HDD内蔵)…¥988,000➡ ¥258,000
②PC-98RL5 (NEC、32ビット、ハイレゾ対応、40MB HDD内蔵)…¥970,000➡ ¥348,000
③PC-98RL21(NEC、32ビット、ハイレゾ対応)……¥700,000➡ TOEI大特価
④PC-98RL51(NEC、32ビット、ハイレゾ対応、40MB HDD内蔵) ¥860,000➡ TOEI大特価
⑤PC-9801ES2(NEC、32ビット)……………………¥448,000➡ ¥198,000
⑥PC-9801ES5(NEC、32ビット、40MB HDD内蔵)…¥638,000➡ ¥245,000
⑦PC-9801RS21(NEC、32ビット)……………………¥398,000➡ ¥218,000
⑧PC-9801RS51(NEC、32ビット、40MB HDD内蔵) ¥568,000➡ ¥268,000
⑨PC-9801NV(NEC、16ビット、ノート型)…………¥248,000➡ TOEI大特価
⑩PC-9801RA51(NEC、32ビット、40MB HDD内蔵) ¥668,000➡ ¥375,000
⑪PC-9801EX2(NEC、16ビット)……………………¥348,000➡ ¥165,000
⑫PC-98DO(NEC、PC-9800/PC-8800互換機)……¥298,000➡ ¥130,000
⑬PC-KD881(NEC、15型カラー、0.28mm、スタンド付)……… TOEI大特価
⑭PC-KD882(NEC、15型カラー、0.31mm、スタンド)………… TOEI大特価
⑮XC-1498CII(三菱、14型カラー、0.28mm、スタンド付)………… ~~¥59,800~~
⑯FMPR-204B(富士通、カラー熱転写)…………………………… ~~¥49,800~~
⑰PC-9801N-02(NEC、1MB RAM、PC-9801N/NV/NS用)………… ¥6,500
⑱PC-9801RX-01(NEC、1MB RAM、PC-9801RX用)……………… ¥20,000
⑲DH-180(アイテック、180MB HDD、SCSI)…………………………… ¥118,000
⑳PC-PR150VH(NEC、48×48ドット、カラー熱転写)……………… ¥59,800
㉑PC-TV353(NEC、15型パソコンTV、0.39mmテレビも見れる)……… ¥49,800
㉒PC-PR150T(NEC、48×48ドット、カラー熱転写)…………………… ¥45,800
㉓M-1224P/X(ブラザー、10"ドット、ピンフィーダ付、PC・MSXII対応)… ~~¥44,800~~
㉔HG-3000PC(エプソン、15"インクジェット)……………………… ~~¥99,800~~
㉕16C-98(16色カード:4096色中16色表示、PC-9801VF/VM用)…¥12,000
㉖PIO-98NT-2MB(IOデータ、2MB RAM、PC-9801N/NV/NS用)…… ¥9,700
㉗PC-286BOOK-STD(エプソン、16ビット、ブック型、2FDD搭載)…… ¥99,800
㉘PC-PR201T(NEC、15"カラー熱転写)………………………………… ¥39,800

パソコンデスク ビジネスユース/ホームユースに!!

注番B02-28



- 寸法:1800(W) 680(H) 800(D)
- 背面コード収納ケース付
- コード落とし(2個)付
- 下棚板45mm間隔3段階可動 大型ロック式キャスター付

¥84,000➡ ¥63,800

注番B02-29



- 寸法:1200(W) 745(H) 500(D)
- キーボードテーブルスライド収納式
- B4判トレー付
- ロック式キャスター付
- 上部左右棚板3段階可動

TOEI大特価➡ ¥39,800

注番B02-30



- 寸法: 870(W) 1283(H) 700(D)
- 2Pコンセント付
- データスタンド付
- コード収納ケース付
- ロック式キャスター付
- 棚板2段階可動

※サイドテーブル ¥7,800(別売)

¥48,000➡ ¥29,000

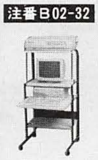
注番B02-31



- 寸法: 610(W) 1283(H) 700(D)
- 2Pコンセント付
- データスタンド付
- コード収納ケース付
- ロック式キャスター付
- 棚板2段階可動

¥38,000➡ ¥19,800

注番B02-32



- 寸法: 589(W) 1250(H) 700(D)
- ロック式キャスター付

¥25,000➡ ¥9,800

注番B02-33 ➡パソコンデスク&イス



- 寸法:650 (W) 1285(H) 650(D)
- ロック式キャスター
- 中棚板3段階可動
- イス(座上下ガスシリンダータイプ)

TOEI大特価➡ ¥27,200

注番B02-34



- 振動吸収デスク
- 寸法: 635(W) 1287(H) 646(D)
- 天板振動吸収装置付
- 2Pコンセント付
- コード収納ケース付
- 耐振用アジャスター4個/キャスター2個付
- 棚板2段階可動

※データスタンド ¥12,000(別売) ペーパーストレージ¥3,950(別売)

¥48,800➡ ¥32,000

注番B02-35



- 机上型パソコンデスク
- 寸法:635(W) 690(H) 420(D)
- キーボードテーブルスライド収納式

TOEI大特価➡ ¥16,800

TOEI Toei Electronics Co., Ltd. **東映無線株式会社**

東映ショップ御案内

■マイコン・計測器・アンテナ
- ●ラジオセンター店/TEL.03-3253-0987(代)
- ●ラジオデパート店/TEL.03-3251-1014(代)
- ●テクノハウス東映/TEL.03-3253-9896(代)

■オーディオ・CD・LD
- ●秋葉原駅前店/TEL.03-3253-5741(代)

OAチェアー



私も重役気分!!

注番B02-36
- 座上下ガスシリンダータイフ
- 背もたれ高さ調節可
- 背もたれ奥行き調節可
- 5本足キャスター

TOEI大特価➡ ¥24,800



注番B02-37
- 座上下調節可
- 4本足キャスター

TOEI大特価➡ ¥9,700



おすすめ中古セット

NEC
PC9801VM2 中古品
標準価格¥415,000→特価¥ 58,000

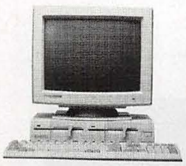
SHARP
CU-14GD 新品
カラーディスプレイセット価格
合計価格¥484,800→特価¥ 97,800



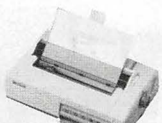
おすすめ中古セット

NEC
PC9801RX21 中古品
標準価格¥338,000→特価¥138,000

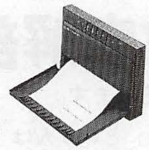
SHARP
CU-14FD 新品
カラーディスプレイセット価格
合計価格¥412,800→特価¥180,800



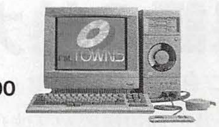
中古品
NEC
PC-8801FE
¥129,000→¥28,000
NEC
PC-8801FE2
¥119,000→¥38,000



中古品
NEC
PC-PR201H3
¥225,000→¥ 68,000
NEC
PR201J
¥215,000→¥ 88,000



新品同様
CANON
BJ-10V
¥74,800→¥46,800



中古品
FUJITSU
FM-TOWN-2F
¥378,000→¥128,000
FUJITSU
FM-TOWNS-2
¥418,000→¥ 98,000

特選中古リスト

NEC

本体

PC-8801MKⅡFR/20 ¥148,000→¥ 20,000
PC-8801MKⅡMR ¥238,000→¥ 28,000
PC-8801MC2 ¥199,000→¥ 58,000
PC-98DO ¥298,000→¥ 98,000
PC-9801M2 ¥415,000→¥ 38,000
PC-9801UV11 ¥265,000→¥ 88,000
PC-9801VMO(VM2仕様) ¥295,000→¥ 55,000
PC-9801VM21 ¥390,000→¥ 88,000
PC-9801VX21 ¥433,000→¥118,000
PC-9801RX2 ¥398,000→¥128,000
PC-9801EX4 ¥488,000→¥148,000
PC-9801DX2 ¥318,000→¥168,000
PC-98XA/1 ¥575,000→¥ 48,000
PC-98XA/2 ¥695,000→¥ 68,000
PC-98LT/22 ¥288,000→¥ 78,000
PC-9801LV21 ¥345,000→¥ 78,000
PC-9801LV22 ¥378,000→¥ 88,000
PC-9801T/W2 ¥548,000→¥218,000
PC-9801T/F5 ¥1,150,000→¥388,000
PC-9801N ¥248,000→¥ 98,000
文豪/CARRY WORD EX 新品 ¥115,000→¥ 57,000

ディスプレイ

PC-8052(14"カラー/200L) ¥118,000→¥ 20,000
PC-KD851(14"カラー/400L) ¥158,000→¥ 40,000
PC-KD854N(14"カラー/400L) ¥ 84,800→¥ 38,000
PC-KD863G(15"カラー/200・400L) ¥138,000→¥ 58,000
PC-KD871(14"カラー/200・400・500L) ¥158,000→¥ 68,000
PC-TV451(15"TVカラー/200・400L) ¥156,000→¥ 45,000
N5911/L(14"グリーン/400L) ¥ 65,000→¥ 25,000
N5913LG(14"カラー/400L) ¥138,000→¥ 45,000
N5913U(14"カラー/400L) ¥120,000→¥ 48,000
N5921(14"グリーン/750L・ハイレゾ専用) ¥ 90,000→¥ 28,000
N5923K(14"カラー/750L・ハイレゾ専用) ¥190,000→¥ 55,000
N5924/U(14"カラー/400・750L) ¥233,000→¥118,000
N5925(20"カラー/750L・ハイレゾ専用) ¥598,000→¥198,000

ディスクユニット

PC-8831-MW(5"2HD×2) ¥138,000→¥ 28,000
PC-9881K(8"2D×2) ¥320,000→¥ 38,000
PC-9881N(8"2D×2) ¥320,000→¥ 55,000
PC-9831-MW(5"2HD×2) ¥180,000→¥ 42,000
PC-9831-VM2(3.5"2DD/2HD×2) ¥120,000→¥ 42,000
PC-HD020(20MB・SCSIハードディスク) ¥158,000→¥ 35,000
PC-HD040LB(40MB・SCSIハードディスク) ¥130,000→¥ 58,000
PC-HD130(130MB・SCSIハードディスク) ¥638,000→¥128,000

プリンタ・プリンタオプション

PC-PR101TL2(80桁・カラー漢字熱転写) ¥ 83,800→¥ 32,000
PC-PR201B(136桁・漢字24ドット) ¥ 99,500→¥ 45,000
PC-PR201H(136桁・漢字24ドット) ¥288,000→¥ 45,000
PC-PR201V2(136桁・カラー漢字24ドット) ¥298,000→¥ 85,000
PC-PR602(136桁・日本語ページプリンタ) ¥498,000→¥128,000
PC-PR602PS(136桁・日本語ページプリンタ) ¥980,000→¥198,000
NM-9400S(136桁・漢字24ドット) ¥310,000→¥ 35,000
NM-5020(136桁・高速印字漢字24ドット) ¥370,000→¥ 98,000
NM-9900(136桁・カラー漢字24ドット) ¥298,000→¥ 48,000
PC-PR101G-04(シートフィーダ) ¥ 25,000→¥ 10,000
PC-PR104-03(シートガイド) 新品同様 ¥ 2,100→¥ 1,000
PC-PR201X-03(トラクタユニット) ¥ 20,000→¥ 5,000
PC-PR201HC/H2/H3/V2用カラーイングリボン(6本パック) ¥ 15,000→¥ 6,000

NEC PCシリーズ周辺機器 新品限定特価コーナー

WACHI/バスマウス98(98用/400カウント) 新品 ¥ 6,800→¥ 2,800
WACHI/MKマウスII(88/MSX/FM-AV用) 新品 ¥ 7,800→¥ 3,800
WACHI/MKマウスIII(98用/100・200・400カウント切替式) 新品 ¥ 9,500→¥ 4,800
ヒートウェーブ/HW-100(マウスカウントチェンジャー) 新品 ¥ 2,800→¥ 1,800
WACHI/MK-1500(マウスインターフェース) 新品 ¥ 15,000→¥ 10,000
緑電子/Little F2(98用3.5"2HD×2) 新品 ¥ 59,800→¥ 32,800
緑電子/Little F(98用3.5"2HD×1) 新品 ¥ 39,800→¥ 18,500
WACHI/MK-5HS(98用5"2HD×1) 新品 ¥ 39,800→¥ 28,800
SNE/リトルオーケストラL(98用高機能FM音源ボード) 新品 ¥ 18,000→¥ 9,800
SNE/リトルオーケストラRS(98用高機能FM音源ボード) 新品 ¥ 26,000→¥ 19,800
SNE/GINGA-RX(98用プログラマブル10キーボード) 新品 ¥ 34,000→¥ 12,800
エース電子/ACE-10(98N,NS,LV,LX,T用10キーボード) ¥ 12,000→¥ 7,800
SNE/128K(98用増設128Kラム) 新品 ¥ 8,000→¥ 5,800
SNE/256K(98用増設256Kボード) 新品 ¥ 39,800→¥ 9,800
メルコ/HC-512L(98用増設512Kボード) 新品 ¥ 17,000→¥ 15,000
MITSUBISHI/XC-1498CII(PC-9801用カラーディスプレイ0.28ドットピッチ) 新品 ¥107,000→¥ 52,800
IDEXON/SR-7314(PC-9801用カラーディスプレイ0.28ドットピッチ) 新品 ¥ 89,800→¥ 48,000
SHARP/CU-14KD(PC-9801用カラーディスプレイ0.28ドットピッチ) 新品 ¥ 89,800→¥ 48,000

EPSON

PC-286-STD ¥357,000→¥ 68,000
PC-286V-STD ¥298,000→¥ 78,000
PC-286VF-STD ¥298,000→¥ 98,000
PC-286LE-STD ¥368,000→¥ 88,000
PC-286BOOK-STD ¥258,000→¥118,000
PC-286CD2(14"カラーディスプレイ) ¥ 94,800→¥ 38,000
PC-286MS(マウス) ¥ 9,800→¥ 2,800
PC-286PR(136桁・漢字24ドット) ¥148,000→¥ 38,000
UP-130KPC(136桁・漢字24ドット) ¥298,000→¥ 30,000
AP-300BK(80桁・48ピンカラー熱転写プリンタ) 新品同様 ¥ 59,800→¥ 38,000
AP-900PC(80桁・48ピンカラー漢字熱転写) 新品同様 ¥ 94,800→¥ 54,800
VP-1350PC(136桁・漢字24ドット) 新品同様 ¥ 96,800→¥ 58,000
HG-2500PC(136桁・漢字インクジェット) ¥257,000→¥ 58,000
LP-7000(日本語・B4ページプリンタ) ¥546,000→¥248,000
PC-LHD20(20M内蔵用ハードディスク・286・386LS用) 新品同様 ¥142,000→¥ 29,800

その他

FUJITSU/FM77AV40EX ¥168,000→¥ 48,000
FUJITSU/FM-TOWNS-1 ¥358,000→¥ 88,000
FUJITSU/FMR-50HD ¥620,000→¥ 98,000
FUJITSU/FMR-R50NX1-A ¥258,000→¥ 98,000
FUJITSU/MB25250(FM77D2) ¥228,000→¥ 18,000
FUJITSU/MB27333(14"400L/カラー) ¥155,000→¥ 38,000
FUJITSU/FMHD-601(16β用I/F付き・67MBハードディスク) ¥900,000→¥ 98,000
FUJITSU/FMT-DP531(14"TOWNS対応、カラーディスプレイ) ¥ 89,800→¥ 42,000
FUJITSU/FMT-DP533(14"TOWNS対応、カラーディスプレイ) ¥ 69,800→¥ 38,000
FUJITSU/FMDPC231(14"カラー/200・400Lディスプレイ) ¥ 89,800→¥ 35,000
FUJITSU/FMDPC432(14"FMR対応、カラーディスプレイ) ¥128,000→¥ 32,000
FUJITSU/FMDPC632(14"FMR対応、ハイレゾカラーディスプレイ) ¥210,000→¥ 58,000
FUJITSU/FMPR-201(80桁・漢字熱転写プリンタ) ¥ 79,800→¥ 22,000
FUJITSU/FMPR-203B(80桁・漢字熱転写プリンタ) ¥ 80,000→¥ 25,000
FUJITSU/FMPR-302(80桁・漢字24ドットプリンタ) ¥128,000→¥ 38,000
FUJITSU/FMPR-351(136桁・漢字24ドットプリンタ) ¥170,000→¥ 48,000
FUJITSU/FMPR-CF1(カットシートフィーダ) ¥ 85,000→¥ 28,000
STAR/TR-24CL/F(FM用80桁・カラー熱転写プリンタ) ¥ 69,800→¥ 25,000
brother/M-1024IIF(FM用80桁・漢字ドットプリンタ) ¥ 99,800→¥ 28,000
SHARP/CZ-600C(X-68000) ¥369,000→¥128,000
SHARP/CZ-611C(X-68000 ACE-HD) ¥399,800→¥158,000
SHARP/CZ-603C(X-68000 EXPERTII) ¥338,000→¥178,000
SHARP/CZ-604C(X-68000 SUPER) ¥348,000→¥188,000
SHARP/CZ-652C(X-68000 PRO) ¥298,000→¥138,000
SHARP/CZ-653C(X-68000 PROII) 新品同様 ¥285,000→¥168,000
SHARP/CZ-663C(X-68000 PROII・40MHDD) ¥395,000→¥188,000
SHARP/MZ-1P17(カラー漢字サーマルプリンタ) ¥ 79,800→¥ 28,000
SHARP/CZ-8PC2(80桁・カラー漢字熱転写プリンタ) ¥ 69,800→¥ 20,000
TOSHIBA/J3100SS002 ¥228,000→¥ 68,000
TOSHIBA/J3100SX002 ¥298,000→¥138,000
TOSHIBA/PWS-5015A(J3100SL002) ¥298,000→¥ 78,000
TOSHIBA/PWS-5016A(J3100SL011) ¥398,000→¥ 88,000
TOSHIBA/PWS-5268A(136桁・漢字ドットプリンタ) ¥188,000→¥ 68,000
TOSHIBA/PWS-5269A(136桁・漢字ドットプリンタ) ¥268,000→¥ 88,000
TOSHIBA/PWS5271A(80桁熱転写プリンタ) 新品同様 ¥ 58,000→¥ 48,500

完全保証 5年間

上質なサービスをベスト

完全保証の魅力を徹底解剖!!

単体やご自分で考えたセットも完全保証します。

パソコン及び周辺機器が「壊れたことがある」という人は
全体の半数以上にのぼった。(日経パソコン1991.10.14より)
故障が起きたときの「完全」保証のポイントがうれしい。

完全保証部 ☎0467(鎌倉)-24-0453

IPLでお求めの方は向こう5年間、一切の修理費用がかかりません。
人為的及び天災は除きます。

Q1 「ハードディスククラッシュも保証してくれるのですか?」

まず、最低¥45,000～¥70,000以上の費用がかかりますが、本体内蔵型、外付型の両方に対応します。365日×5年間、IPLの確かな保証があなたのマシーンのとなりに生きています。

Q2 「FDDのディスクドライブ交換も無料ですか?」

もちろんです。¥25,000～¥35,000の費用がかかります。どのような高額な修理に対しても5年間、完全に保証することをお約束します。

Q3 「プリンタのヘッド交換も無料ですか?」

もちろんです。¥33,000～¥35,000の費用がかかります。ヘッドは重要部分です。メーカー保証はわずかに半年です。5年間のワイドな完全保証がIPLから手に入ります。

Q4 「CPUのメイン基板の交換も無料ですか?」

もちろんです。あきらめなくてもいいのです。全国どこからでも電話一本で伝えて下さい。¥35,000以上の費用がかかりますが5年間の長期に渡って保証を走らせ続けて、あなたのマシンを守っています。

Q5 「液晶表示等のLCDユニットの交換も無料ですか?」

もちろんです。その状態により¥25,000～¥70,000も費用がかかります。最高のサポートを5年間提供し続けることの重要さは、メーカー保証が切れた時、実感していただけます。

Q6 「すべての本体、周辺機器の修理が無料ですか?」

もちろんです。大型プロッター、レーザープリンター、デジタイザーなどの高額製品も5年間完全保証いたします。きっとよい買物をしたと最高の満足をお届けいたします。(但し、人為的なもの、天災は除きます。)

無料で貸出します。 代替機の無料貸出

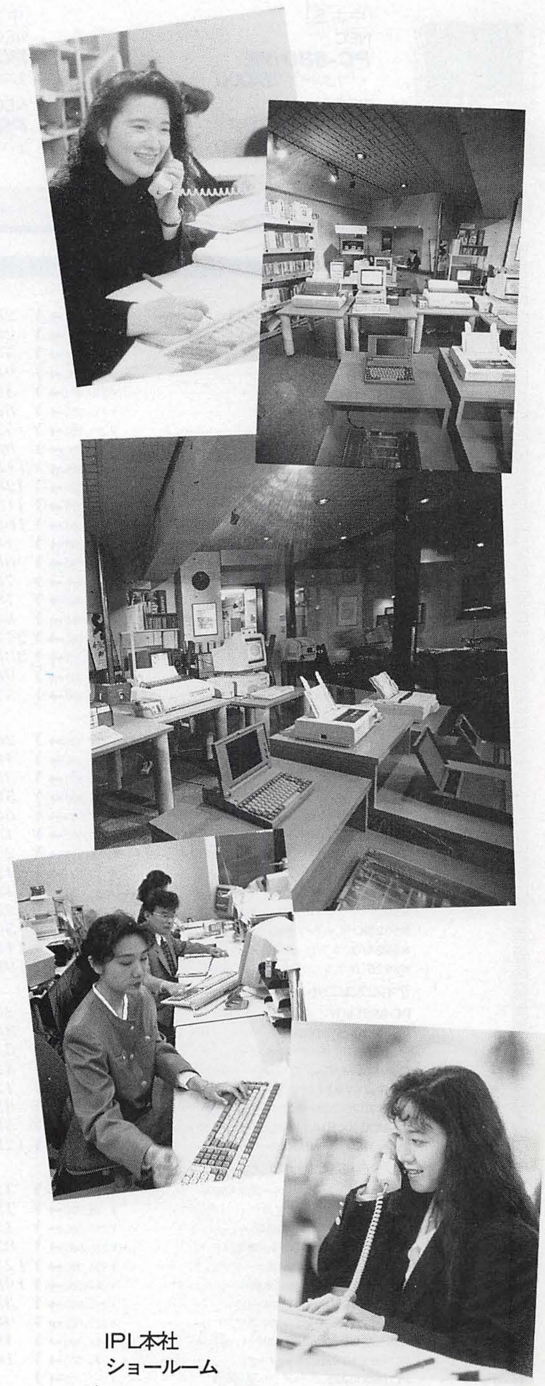
日頃は、あまり意識しないで使っているパソコンを修理に出す段になって、あわてます。すぐ、完全保証部へコレクトして下さい。個人でも会社のリースと同様な代替機サービスが用意されています。
(NEC、EPSON。但し、ノートブックタイプは除く。)

交換します。 初期不良交換3ヶ月保証

しまった!動いていたのに、今になって、……
さまざまな要因のテスト期間に3カ月間の初期不良交換期間を提供します。

現金で返金します。 返品・交換30日保証

ソフトウェアを含むすべての製品の返品を、30日間受けるというポリシーを持っています。クレジットの場合、契約書を返却します。30日間の交換も自由です。(ともに未開封の場合。)それは言葉をこえた約束です。



IPL本社
ショールーム

(法人向け組合せも貴社に最適なシステムをご提案いたします。リース等もお気軽にご相談下さい。)

テレビでも活躍中!

数々の番組内に使用されるコンピューター
プログラム等を制作担当しています。

- 日本テレビ系
- フジテレビ系
- テレビ朝日系
- テレビ東京系

プライスでお届けします。IPL

株式会社 アイピーエル
鎌倉本社：〒248 鎌倉市雪の下4-1-12

安心できるサポート

システムエンジニアが電話一本の距離にいてサポートしています。

ビギナーズ部 ☎0467-24-0941

「全くの初心者なんですが……」「何を選んだらよいかわかりません。」機種の選定、セットの自由な構築にお答えします。今日からパソコン、という方のための相談室です。確かなささえをお約束します。

テクニカル部 ☎0467-24-2040

効率的なRAMディスクの使い方、ハードディスクの選択、機種のレベルアップ、プロテクトメモリとEMSメモリをどう配分するか等、トータルにサポートします。パソコンビジネスのさまざまな局面で、マシンを徹底活用していただくための相談室です。

Windows室 **CAD室** **マルチメディア室**も設置。
さらに充分な構築のために各専門分野別にお答えします。

ネットワークサービス

瞬間に満足、IPLのネットワークサービス。
モデムを通して、IPLのデータベースが連結します。
NIFTY-Serveで
GO␣IPLNETで回線接続です。

すぐに役立つプレゼント。

さまざまなシーンに役立つプレゼントを用意しました。今月の特別プレゼントは、本誌ページをご覧ください。
サポートの一環としておつけします。



●IPLブランドのディスケット
IPLブランドのディスケットを無料でお付けしています。すぐにコンピュータと対話できるよう、品質を保証して、システムでお求めの方全員に。



●キーボードレッスン
独自に開発したキーボードレッスン用ソフトプログラムです。使用頻度の高い順に指がキーを覚えます。無料でお付けしています。



●添削付通信教育講座
無料で添削付きの通信講座が受けられます。
より良い学習効果のために。
（NEC、EPSON、SHARP）

$/% 上質のサービスをベストプライスでお届けします。
価格は変動する場合があります。消費税は含まれておりません。

お得なお支払い

IPLカードは、持ってみて

その使い勝手の良さで定評があります。



会員番号を伝えるだけで注文できます。

ハードから消耗品・周辺ソフトはもちろん、コンピュータ・パソコン書の購入、チケットぴあ・航空券・JR乗車券の予約もでき、情報誌もあります。キャッシングサービスの利用もできます。

自己主張できる支払いプラン。

お客様のライフスタイルに合わせて、1回払いから最長84回まで自由に設定できます。例えば1年目は、月々1,000円、2年目は月5,000円というように年毎のステップアップが可能です。ボーナス払いも1年目0円。2年目からスタートして、年毎のステップアップも可能です。また、冬のボーナスのみのお支払いや夏10,000円、冬30,000円等、独特のお支払いもできます。自由にご利用下さい。

ボーナスだけでお支払い。

もう、いまから来年の夏のボーナス一括払いが可能です。ボーナスだけの2回、4、8、10回払いもあります。毎月のお支払いはありません。

9ヵ月先から始めます。

2カ月先、3カ月〜9カ月先からのお支払いを開始できます。製品はすぐお届けします。

学生でもクレジット。

大学生や専門学校生を対象としたクレジット。低額の支払いから始めて、就職したら増額というような収入に合わせた設定が可能です。通常、保証人は必要ありません。

★クレジットの金利はどこよりも低く設定しております。★

お届け

全国無料配送
沖縄は航空便のため、別途。

配送日の指定OK

代金引き換えシステム
要代引手数料

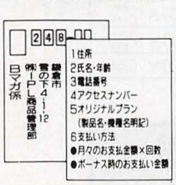
商品管理部 ☎0467-24-1154
〒248 鎌倉市雪の下3-4-23
納期、配達日、ご指定日等。

HOW TO ORDER

お申し込み方法 ＊18才未満の方は、保護者とご一緒にお申し込み下さい。

●ハガキでお申し込みの場合

下記の要領をご記入の上、ご送付ください。



FAXは24時間お申し込み可能です。

F A X…0467-24-0561

●FAXの場合

左記のハガキの要領を明記の上Bマガ係までご送信ください。
御見積書やカタログの送付等もお申しつけ下さい。
FAXでもOKです。

●お電話の場合

月曜日〜土曜日AM10:00〜PM8:00

鎌倉本社…0467-24-7511
銀　　座…03-3541-3058
青　　山…03-3470-0061
札　　幌…011-621-1444
仙　　台…022-266-0531
大　　阪…06-311-2736
広　　島…082-293-7881
福　　岡…092-481-2644

お申し込み例

御氏名（フリガナ）　　　　印　・　才
御住所 〒
TEL （　）
FAX （　）
勤務先
御住所 〒
TEL （　）
FAX （　）

●購入セットのアクセスNo.＿＿＿＿
（例：アクセスNo.B00000）

●お申し込みの雑誌名＿＿＿＿

●購入セットに追加、もしくは変更・削除する製品又は、単品でお求めになりたい製品
（メーカー名・機種名を明記）

●セットNo.以外のフリープラン
（メーカー名・機種名を明記）

●月々のお支払い金額×回数　¥　×　回

●ボーナス時のお支払い金額　¥　×　回

●御意見・御要望

トレンドのWindows3.0をプレゼントしよう

●このWindowsはマイクロソフト社のゴルフ・ブロックくずし等の５種類のゲーム
●Windows習得ツール　●画面の焼き付け防止のスクリーンセイバー付

EPSON

PC-386 NOTE AE

アクセス No.B02000

品名	価格
PC-386NOTE AEI(386SX16MHz採用、3.5"×1、ICカードドライブ、20/40MHDD内蔵可能)	¥238,000
EP-NTB-4M(4MB増設RAMボード)	¥58,000
AP-1000PC(48ドットカラー熱転写80桁ゴシック、明朝、毛筆体標準装備80%縮小印刷可)	¥99,800
AP-1000プレミアムセット(年賀状ユーティリティ、はがき用りぼんパック私製ハガキ20枚)	プレゼント中
PCPRCB1(PC-286NOTEシリーズ用プリンタケーブル)	¥6,800
PCM33(日本語MS-DOS、Ver3.3)	¥9,800
FA-L386NA(これなら水がかかっても大丈夫、キーボード防塵カバー)	¥2,200

返品交換　初期不良　5年保証

標準価格 ¥414,600 → IPL特別価格

¥2,900	×60回	ボーナス 20,000×10回
¥5,000	×48回	ボーナス 15,000× 8回
¥9,500	×36回	ボーナス なし

PC-386P

アクセス No.B02001

品名	価格
PC-386P2(386SX、16MHzメモリ640KB3.5"×2、40/100MHDD内蔵可)	¥268,000
AP-300WT(美しい印字48ドットカラー漢字熱転写、持ち歩き可)	¥59,800
AP-300プレミアムセット(年賀状ユーティリティ、リボンパック、私製ハガキ20枚)	プレゼント中
PCPRCB1(プリンタケーブル)	¥6,800
PCMS2(windowsに必要不可欠マウス、EPSON)	¥5,800
CU-14KD(0.28反射を防ぐノングレア、目を守る。帯電防止、チルト台付、SHARP)	¥89,900
PCM33(日本語MS-DOS(Ver3.3))	¥9,800
アシストレター(日本語ワープロ)	¥9,700
アシストアート(多機能グラフィックエディタ)	¥9,700
シムアース	¥12,800
すぐに役立つ本(プレゼントの中から欲しい本を1冊お選び下さい)	プレゼント中

K の　返品交換　代替　初期不良　5年保証

標準価格 ¥472,200 → IPL特別価格

¥2,400	×60回	ボーナス 30,000×10回
¥3,200	×72回	ボーナス 20,000×12回
¥11,300	×36回	ボーナス なし

PC-386GS

5インチ版か3.5インチ版か御希望の製品をお申しつけ下さい。

アクセス No.B02005

品名	価格
PC-386GS3(386の20MHz採用、ハイレゾリューション対応5"×1FD、3.5"×2)	¥423,000
CR-5500(ハイレゾ対応、28mピッチ、15"ノングレア、EPSON)	¥168,000
AP-1000PC(48ドットカラー熱転写80桁ゴシック、明朝毛筆体)	¥99,800
AP-1000プレミアムセット(年賀状ユーティリティ、はがき用リボンパック、私製ハガキ20枚。)	プレゼント中
STASION 120L(外付120MBHDD SCSI仕様、HDDユーティリティ3本付属、日本テクサ)	¥118,000
ERB-4000(4MB増設RAMボード)	¥44,800
PCM53or33(日本語MS-DOS(Ver.3.3))	¥9,800
MD24FB5V(2400bpsMNPクラス5)	¥39,800
EPSON、MS-WINDOWS Ver3.0(¥25000)	プレゼント中

K の　返品交換　代替　初期不良　5年保証

標準価格 ¥903,200 → IPL特別価格

¥3,900	×72回	ボーナス 50,000×12回
¥10,000	×48回	ボーナス 39,000× 8回
¥12,700	×36回	ボーナス 50,000× 6回

ハイレゾマシンPC-386GS／GEをお求めの方、全員に。

アクセス No.B02006

品名	価格
PC-386GS3(386の20MHz採用、ハイレゾリューション対応、5"×1FD、3.5"×2)	¥423,000
CR-5500(ハイレゾ対応、28mピッチ、15"ノングレア、EPSON)	¥168,000
AP-1000PC(48ドットカラー熱転写80桁ゴシック、明朝、毛筆体標準装備、80%縮小印刷可)	¥99,800
AP-1000プレミアムセット(年賀状ユーティリティ、はがき用リボンパック、私製はがき20枚)	プレゼント中
AP1000CSF(カットシートフィーダ、ハガキ25枚A4紙50枚連続打ち可)	¥12,000
STATION120L(外付120MBHDD、SCSI仕様、HDDユーティリティ3本付属、日本テクサ)	¥118,000
EMJ-4000R(EMS対応、メモリ管理ソフト、4MB増設RAMボード、メルコ)	¥44,800
SOUND ORCHESTRA-VS(ステレオサウンドボード、EMS搭載)	¥36,000
SOS2(サウンドオーケストラ用ユーティリティソフト)	¥20,000
Vz EDITOR(高速、高機能エディタ。強力なマクロ機能搭載)	¥9,800
PCMS2(Windowsに必要不可欠マウス(EPSON))	¥5,800
PCM53(日本語MS-DOS(Ver3.0))	¥9,800
EPSON、MS-WINDOWS V3.0(¥25000)	プレゼント中

K の　返品交換　代替　初期不良　5年保証

標準価格 ¥947,000 → IPL特別価格

¥4,600	×72回	ボーナス 50,000×12回
¥9,600	×60回	ボーナス 30,000×10回
¥14,100	×48回	ボーナス 20,000× 8回
¥22,300	×36回	ボーナス なし

アクセス No.B02007

品名	価格
PC-386GS5or2(386の20MHz採用、ハイレゾリューション対応5"or3.5"×2FDD)	¥398,000
STATION 120L(外付120MBHDD SCSI仕様、HDDユーティリティ3本付属、日本テクサ)	¥118,000
CR-5500(ハイレゾ対応、28mピッチ、15"ノングレア、EPSON)	¥168,000
LP-3000(日本語ページプリンタ、明朝体、ゴシック体を標準装備)	¥254,000
LP3000プレゼント(LP3000用トナーカートリッジ¥29,000)	プレゼント中
LP3000プレゼント(LP3000用プリンターケーブル¥5,000)	プレゼント中
GT-6000(イメージスキャナ1677万色カラー入力可能)	¥178,000
RS-232Cケーブル	プレゼント中
EP-RB7D-4ME(高速32ビットデータバス対応、4MB内部増設RAMボード、アイオーデータ)	¥44,000
JBOX80387DX-20(表計算、グラフ、CAD、DTP処理を向上！数値演算プロセッサ、Intel)	¥62,000
PCM52or32(日本語MS-DOS(Ver4.01)ハイレゾ対応)	¥18,000
PCMS2(Windowsに必要不可欠マウス)	¥5,800
PRESBOX(Windows対応データベース)	¥98,000
EPSON、MS-WINDOWS V3.0(¥25,000)	プレゼント中

K の　返品交換　代替　初期不良　5年保証

標準価格 ¥1,343,800 → IPL特別価格

¥9,200	×72回	ボーナス 50,000×12回
¥15,300	×48回	ボーナス 50,000× 8回
¥30,200	×36回	ボーナス なし

拡張セット アクセス No.T02000

品名	価格
AP-1000PC(48ドットカラー熱転写80桁ゴシック、明朝、毛筆体標準装備、80%縮小可能)	¥99,800
AP-1000プレミアムセット(年賀状ユーティリティ、はがき用リボンパック、私製ハガキ20枚)	プレゼント中

返品交換　K の　5年保証

標準価格 ¥99,800 → IPL特別価格

¥1,500	×60回	ボーナス なし
¥3,300	×24回	ボーナス なし

PC-386GE

5インチ版か3.5インチ版か御希望の製品をお申しつけ下さい。

アクセス No.B02010

品名	価格
PC-386GE5or2(386SX16MHz採用、ハイレゾリューション対応、5"or3.5"×2FDD)	¥298,000
CU-14FDB(0.31目に優しいアンバー色、カラーの切替可スタンド付。SHARP)	¥74,800
AP-900PC(48ドットカラー熱転写80桁ゴシック体、2段階字選択、ハガキ可、EPSON)	¥94,800
栄冠は君II	¥9,500
ダイナソア	¥9,800
信長の野望・武将風雲録	¥9,800
PS98-1002-52or32(日本語MS-DOS(Ver3.3D)アプリケーション用インストール)	¥9,800
アシスト アート(多機能グラフィックエディタ)	¥9,700
アシスト カルク(統合型表計算ソフト)	¥9,700
アシストレター(日本語ワープロ)	¥9,700
EPSON、MS-WINDOWS Ver3.0(¥25,000)	プレゼント中

K の　返品交換　代替　初期不良　5年保証

標準価格 ¥535,600 → IPL特別価格

¥2,800	×60回	ボーナス 30,000×10回
¥9,300	×48回	ボーナス なし
¥13,900	×24回	ボーナス 20,000× 4回

拡張セット アクセス No.T02058

品名	価格
PS98-1106-51(1画面で複数のソフトを動作する、日本語MS-Windows Ver3.0A)	¥25,000
PC-9801-38L(マルチフォントROMボード、WINDOWS3.0に必須)	¥48,000
MS Excel V3.1(ウインドウ3.0対応、画面分割サイズ変更自在)	¥98,000
MS Word For Win3(WINDOWS3対応、高度な編集を発揮！)	¥58,000

返品交換

標準価格 ¥229,000 → IPL特別価格

¥3,600	×60回	ボーナス なし

DynaBook

アクセス No.B02100

品名	価格
J-3100SX-041P(386SX20MHz、20MBRAM、3.5"×1FD、40MHDD内蔵、東芝)	¥438,000
BJ-10V Custom B(ノートサイズのバブルジェットプリンタ。48ドット漢字56字/秒)	¥69,800
IFC-3100／15(プリンタケーブル)	¥5,500
J31BPSS2(セカンドバッテリーパック)	¥10,000
PIO-31SS-8MB(8MB増設メモリ)	¥110,000
一太郎Ver4.3(MS-DOS版、拡張メモリをEMSメモリとして可。ワープロソフト)	¥68,000
MICROSOFT Works(ワープロ、表計算、データベース、通信を統合操作)	¥40,000
MS-44Auto(マウス)	¥12,800
OH！ Dyna(6か月無料購読)	プレゼント中

返品交換　初期不良　5年保証

標準価格 ¥754,100 → IPL特別価格

¥2,700	×60回	ボーナス 50,000×10回
¥6,400	×72回	ボーナス 20,000×12回
¥11,800	×36回	ボーナス 30,000× 6回

オリジナルディスケット　キーボードレッスン　添削付通信教育講座　全国出張サービス　返品・交換保証　代替機の無料貸出　初期不良交換3カ月保証　5年間完全保証

書籍への招待席・目的別にプレゼント。

●お好きな本を１冊お選び下さい●

〈みるみるわかるMS-DOS 環境設定編〉〈みるみるわかるMS-DOS ディレクトリ編〉〈MS-Windowsのおもちゃ箱〉
〈みるみるわかるMS-DOS バッチファイル編〉〈新MS-DOS入門 ビギナー編〉〈MS-DOSハンドブックDynaBook版〉
〈はじめてのHD&RAM〉〈新C言語入門　ビギナー編〉〈最新パソコン通信入門〉〈ダイナブックパワーガイド〉

NEC

NECパーソナルコンピュータ PC-9800シリーズ
PC-9801DA

5インチ版か3.5インチ版か御希望の製品をお申しつけ下さい。

アクセス No.B02051

PC-9801DA2orDA/U2(CPU386 5"or3.5"×2、サウンド機能搭載) ¥448,000
AP-1000PC(48ドットカラー熱転写80桁ゴシック、明朝、毛筆体標準装備、80%縮小印刷可) ¥99,800
AP-1000プレミアムセット(年賀状ユーティリティ、はがき用リボンパック、私製ハガキ20枚) プレゼント中
EDA-12ML-DUAL(高速32ビットデータバス対応12MB内部増設RAMボード、メルコ) ¥125,000
PS98-1002-52or32(日本語MS-DOS(Vre3.3D)アプリケーション用インストール) ¥9,800
PS98-1106-51or31(1画面で複数のソフトを動作する日本語MS-WindowsVer3.0A) ¥25,000
PC-9801-38L(マルチフォントROMボード、WINDOWS3.0に必須)……¥48,000
INTER-180WS(ICM製内蔵180MBHDD、SCSI仕様12ms、IBMキャシュ搭載)……¥198,000
すぐに役立つ本(プレゼントの中から欲しい本を1冊お選び下さい)…プレゼント中

Kの　返品交換　代替　初期不良　5年保証

標準価格 ¥1,147,000 → IPL特別価格

¥6,600	×72回	ボーナス 50,000×12回
¥11,800	×60回	ボーナス 30,000×10回
¥15,000	×48回	ボーナス 30,000× 8回
¥17,300	×36回	ボーナス 50,000× 6回
¥13,400	×84回	ボーナス なし

拡張セット アクセス No.T02001

DOODA！A-040(外付40MB。HDDユニットSCSI仕様)……¥88,000
遊・名人V5PRO(ペン字毛筆、明朝体、白抜き網掛け宛名書きワープロソフト)……¥75,000
ワーCAD2(ワープロ機能がうれしい本格的パーソナルCAD)……¥58,000
グランプリサーカス……¥9,800
Joy Station(キーボード・ジョイスティック自動切り替え器)……¥11,800

返品交換　初期不良　5年保証

標準価格 ¥242,600 → IPL特別価格

¥4,100	×60回	ボーナス なし
¥4,600	×36回	ボーナス 10,000× 6回

アクセス No.B02055

PC-9801DA2orDA/U2(CPU386(20MHz)5"or3.5"×2、サウンド機能搭載)…¥448,000
PC-KD881(15"0.28ピッチ、ノングレア、帯電防止チルト付、NEC)……¥118,000
PIO-DA134-4ME(4MB内部増設RAMボード、I／Oデータ)……¥42,000
AP-1000PC(48ドットカラー熱転写80桁ゴシック、明朝、毛筆体標準装備、80%縮小印刷可) ¥99,800
AP-1000プレミアムセット(年賀状ユーティリティ、はがき用リボンパック、私製ハガキ20枚) プレゼント中
GT-6000(イメージスキャナ1677万色フルカラー入力可能、EPSON)……¥178,000
GT40SPIF(高速データ転送の双方向パラレルI／Fケーブル)……¥15,000
一太郎Ver4.3(MS-DOS版 拡張メモリをEMSメモリとして可。ワープロソフト)…¥58,000
MS QuickBasic(エディタ、インタープリタ、デバッガ、コンパイラを統合)…¥20,000
PS98-1002-52or32(日本語MS-DOS(Ver3.3D)アプリケーション用インストール) ¥9,800
PS98-1106-51(1画面で複数のソフトを動作する。日本語MS-WINDOWS Ver3.0A) ¥25,000
PC-9801-38L(マルチフォントROMボード、WINDOWS3.0に必須)……¥48,000
すぐに役立つ本(プレゼントの中から欲しい本を1冊お選び下さい)…プレゼント中

Kの　返品交換　代替　初期不良　5年保証

標準価格 ¥1,061,600 → IPL特別価格

¥7,300	×60回	ボーナス 50,000×10回
¥10,400	×48回	ボーナス 50,000× 8回
¥15,600	×36回	ボーナス 50,000× 6回
¥15,700	×60回	ボーナス なし

アクセス No.B02054

PC-9801DA2orDA/U2(CPU386、1.6MB5"or3.5"×2、サウンド機能搭載)……¥448,000
XC-98V3(14"0.28カラーWindows対応9801とIBM使用可)……¥128,000
VP-2600PC(カラー136桁24ドット明朝体、漢字ゴシックシートフィーダ付、EPSON)……¥145,000
STATION120L(外付120MBHDDユニットSCSIHDDユーティリティ3本付属、日本テクサ) ¥118,000
EDA-4000L-DUAL(高速32ビットデータバス対応4MB内部増設RAMボード、メルコ) ¥44,800
JBOX80387DX-20(表計算、グラフ、CAD、DTP数値演算プロセッサ)…¥62,000
PS98-1002-52or32(日本語MS-DOS(Ver3.3D)アプリケーション用インストール)…¥9,800
PS98-1001-51or31(日本語MS-DOS(Ver3.3C)拡張機能セット)……¥8,200
PS98-1106-51or31(1画面で複数のソフトを動作する、日本語MS-Windows Ver3.0A)…¥25,000
PC-9801-38L(マルチフォントROMボード、WINDOWS3.0に必須)……¥48,000
PC-9872R(Windowsに必要不可欠。NEC純正マウス)……¥10,000
Lotus 1-2-3 R2.3J(超高速、表計算グラフデータベース)……¥98,000
ビデオマニュアル(ロータス1-2-3)……プレゼント中
一太郎 Ver4.3(MS-DOS版 拡張メモリをEMSメモリとして可。ワープロソフト)…¥58,000
一太郎VAF数式作成ツール(一太郎で複雑な数式を作成)……¥28,000
1-2-3 for 一太郎(Lotusの表やグラフ↔一太郎の文章)……¥30,000
花子 Ver2(図形まじり文書作成ソフト。オリジナリティを追求！)……¥58,000
花子アウトラインフォント(花子の大きな文字出力を綺麗に)…¥88,000
Z's STAFF KID98(説得／文書とイメージの融合。カラーハードコピーグラフィック)…¥28,000
ノートンユーティリティーズ(消してしまった！データ復活とディスクの高速利用) ¥38,000
MPS-500JH(無停電電源装置500W、CRT下に設置可 サンケン)……¥39,800
すぐ役に立つ本(プレゼントの中から欲しい本を1冊お選び下さい)…プレゼント中

Kの　返品交換　代替　初期不良　5年保証

標準価格 ¥1,512,600 → IPL特別価格

¥10,700	×72回	ボーナス 50,000×12回
¥16,500	×60回	ボーナス 30,000×10回
¥17,300	×48回	ボーナス 50,000× 8回
¥32,800	×36回	ボーナス なし
¥17,200	×84	ボーナス なし

アクセス No.B02050

PC-9801DA2orDA／U2(CPU386"5or3.5"×2、サウンド機能搭載) ¥448,000
PC-KD881(15"0.28ピッチ。ノングレア。チルト付き。NEC)……¥118,000
EDA-4000R-DUAL(高速32ビットデータバス対応10MB内部増設RAMボード、メルコ) ¥38,000
TRUST-120L(内蔵型120MBHDD、SCSI仕様)……¥108,000
PS98-1002-52or32(日本語MS-DOS(Ver3.3D)アプリケーション用インストール)…¥9,800
PS98-1106-51or31(1画面で複数のソフトを動作する日本語MS-Windows Ver3.0A) ¥25,000
PC-9872R(Windowsに必要不可欠。NEC純正マウス)……¥10,000
PC-9801-38L(マルチフォントROMボード、WINDOWS3.0に必須)……¥48,000
MPS-500JH(無停電電源装置500W、CRT下に設置可 サンケン)……¥39,800
3.D PERS(高速にパースを作成)……¥80,000
DXY-1300(A3プロッタ、1MBデータバッファプロット機能第2漢字、ローランドDG)…¥228,000
XY-RS-11(シリアル続続ケーブル(RS-232C仕様)1.5m)……¥10,000
GT-6000(イメージスキャナ 1677万色フルカラー入力可能、EPSON)……¥178,000
RS-232Cケーブル……プレゼント中
すぐに役立つ本(プレゼントの中から欲しい本を1冊お選び下さい)…プレゼント中

Kの　返品交換　代替　初期不良　5年保証

標準価格 ¥1,340,600 → IPL特別価格

¥10,000	×72回	ボーナス 50,000×12回
¥15,700	×60回	ボーナス 30,000×10回
¥16,400	×48回	ボーナス 50,000× 8回
¥31,600	×36回	ボーナス なし

アクセス No.B02056

PC-9801DA7orDA/U7(CPU386、5"or3.5"×2、100MBHDD内蔵サウンド機能付)…¥698,000
XC-98V3(14"0.28カラーWindows対応9801とIBM(VGA)使用可！)……¥128,000
VP-2061PC(カラー136桁24ドット明朝体、漢字ゴシックシートフィーダ付、EPSON)…¥130,000
GT-6000(イメージスキャナ1677万色フルカラー入力可能、EPSON)……¥178,000
GT40SPIF(高速データ転送の双方向パラレルI/Fケーブル)……¥15,000
JBOX80387DX-20(表計算、グラフ、CAD、DTP処理を向上数値演算プロセッサ、Intel)…¥62,000
EDA-8000R-DUAL(高速32ビットデータバス対応8MB内部増設RAMボード、メルコ) ¥78,000
MPS-500JH(無停電電源装置500W、CRT下に設置可、サンケン)……¥39,800
PS98-1002-52or32(日本語MS-DOS(Ver3.3D)アプリケーション用インストール)…¥9,800
PS98-1106-51or31(1画面で複数のソフトを動作する、日本語MS-Windows Ver3.0A)…¥25,000
PC-9801-38L(マルチフォントROMボード、Windows3.0に必須)……¥48,000
ペーパー15"×500(15インチ500枚)……¥4,800
FA-10(水がかかっても大丈夫、キーボード防塵カバー、サンワサプライ)…¥2,900
すぐ役に立つ本(プレゼントの中から欲しい本を1冊お選び下さい)…プレゼント中

Kの　返品交換　代替　初期不良　5年保証

標準価格 ¥1,419,300 → IPL特別価格

¥11,200	×72回	ボーナス 50,000×12回
¥17,900	×48回	ボーナス 50,000× 8回
¥33,600	×36回	ボーナス なし

組み合せ自由

NECパーソナルコンピュータ PC-9800シリーズ
PC-H98S MODEL 8

アクセス No.B02058

PC-H98SMODEL8-022(486/20MHz、NESA搭載、1.6MB、5"×2)…¥548,000
GA-1024i(天然色に近い、1677万色中256色同時表示が可能がグラフィックボード)…¥98,000
CR-5500(ハイレゾ対応、28mピッチ、15"ノングレア、EPSON)……¥168,000
PC-9801-26K(FM音源8オクターブ6重和音オーディオ出力単子付サウンド) ¥25,000
EHS-8000-DUAL(8MB増設RAMボード)……¥84,800
HC-100N(外付100MBHDD、アクセス19ms、SCSI仕様、NEC純正ドライブ使用、ICM)……¥138,000
JBOX80487SX(表計算、グラフ、CAD、DTP等の処理を飛躍的に向上)…¥120,000
GT-6000(イメージスキャナ、1677万色フルカラー入力可能、EPSON)……¥178,000
RS-232Cケーブル……プレゼント中
PC-H98-U01(マウス、分解能選択可、NEC)……¥10,000
PC-FD312(3.5インチ2HD/2DDFDD×2、NEC)……¥88,000
LBP-B406E(レーザービーム日本語プリンターB4、A4標準機、CANON)……¥398,000
EP-KII(BP-B406E用トナーカートリッジ4000枚用)……¥26,000
IFC-9800/35(プリンタケーブル、3,5m)……¥7,500
すぐ役に立つ本(プレゼントの中から欲しい本を1冊お選び下さい)…プレゼント中

Kの　返品交換　代替　初期不良　5年保証

標準価格 ¥1,889,300 → IPL特別価格

¥17,800	×72回	ボーナス 50,000×12回
¥21,200	×60回	ボーナス 50,000×10回
¥29,500	×60回	ボーナス なし
¥24,500	×36回	ボーナス なし

NECパーソナルコンピュータ PC-9800シリーズ

PC-9801DS

5 インチ版か3.5インチ版か御希望の製品をお申しつけ下さい。

アクセス No.B02060

品名	価格
PC-9801DS2orDS/U2(CPU386SX5"or3.5"×2、サウンド機能搭載)	¥358,000
XC-1498CII(14"0.28カラーCRTチルト台付き、三菱)	¥107,000
AP-1000PC(48ドットカラー熱転写80桁ゴシック、明朝、毛筆体標準装備。80%縮小印刷可)	¥99,800
AP-1000プレミアムセット(年賀状ユーティリティ、はがき用リボンパック、私製ハガキ20枚)	プレゼント中
PS98-1002-52or32(日本語MS-DOS(Ver3.3C)アプリケーション用インストール)	¥9,800
TURBO C++ 1.0(オブジェクト指向型C言語)	¥29,800
すぐに役立つ本(プレゼントの中から欲しい本を1冊お選び下さい)	プレゼント中

Kの 返品交換 代替 初期不良 5年保証

標準価格 ¥594,600 → IPL特別価格

月額	回数	ボーナス
¥3,000	×60回	ボーナス 30,000×10回
¥5,000	×72回	ボーナス 13,000×12回
¥8,900	×36回	ボーナス 20,000× 6回
¥6,400	×84回	ボーナス なし

NECパーソナルコンピュータ PC-9800シリーズ

PC-9801DX

5 インチ版か3.5インチ版か御希望の製品をお申しつけ下さい。

アクセス No.B02070

品名	価格
PC-9801DX2orDX/U2(80286+V30、1MB5"or3.5"×2FD、HDD内蔵可能、FM音源内蔵)	¥318,000
PC-KD862S(スピーカー内蔵、ステレオ再生、14カラーCRT回転台付、アナログ)	¥99,800
PC-9872R(Windowsに必要不可欠。NEC新製品マウス)	¥10,000
一太郎Ver4.3(MS-DOS版。拡張メモリをEMSとして可。ワープロソフト)	¥58,000
AP-900PC(48ドットカラー熱転写80桁ゴシック体、2段階字選択、ハガキ可、EPSON)	¥94,800
PS98-1002-52or32(日本語MS-DOS(Ver3.3C)アプリケーション用インストール)	¥9,800
ミュージ郎Jr(CM-32+MPU-98・要マウス、DOS)	¥98,000
信長の野望・武将風雲録	¥9,800
大戦略III'90	¥9,800
シムアース	¥12,800
すぐに役立つ本(プレゼントの中から欲しい本を1冊お選び下さい)	プレゼント中

Kの 返品交換 代替 初期不良 5年保証

標準価格 ¥720,800 → IPL特別価格

月額	回数	ボーナス
¥4,100	×72回	ボーナス 30,000×12回
¥10,200	×60回	ボーナス なし
¥12,300	×36回	ボーナス 20,000× 6回
¥17,600	×24回	ボーナス 30,000× 4回

98 NOTE nc

アクセス No.B02090

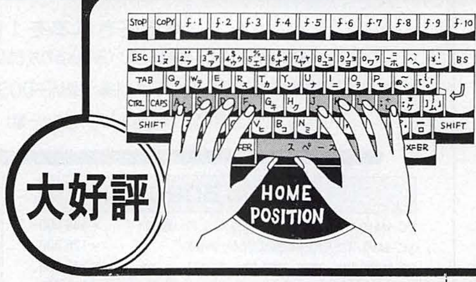
品名	価格
PC-9801NC(カラー液晶搭載、386SX(16MHz)、20又は40MHDD内蔵可能)	¥598,000
PIO-98NT-8MP(98note用8MB増設RAM。IOS-10min)	¥150,000
AV-080SXE(988NS/E用ハードディスクパック)	¥128,000
FILE ORGANIZER日本版	¥39,800
FD-31W(3.5インチ2ドライブディスクユニット(TEAC))	¥59,800
すぐに役立つ本(プレゼントの中から欲しい本を1冊お選び下さい)	プレゼント中

返品交換 初期不良 5年保証

標準価格 ¥975,600 → IPL特別価格

月額	回数	ボーナス
¥6,800	×60回	ボーナス 50,000×10回
¥10,100	×72回	ボーナス 20,000×12回
¥13,100	×48回	ボーナス 30,000× 8回

ブラインドタッチ練習用ソフトプレゼント



"もうキーボードは見ない！"
IPLオリジナル
"ブラインドタッチで打てる！"
IPLではサポートの一環として独自に開発したオリジナルレッスンソフトをプレゼントしています。
「指がキーを自然におぼえる」と評判です。

アクセス No.B02091

品名	価格
PC-9801NC(カラー液晶塔載386SX(16MHz)、20又は40MHDD内蔵可能)	¥598,000
PC-9801N/E-14(アナログRGBCRTパック)	¥25,000
RCS-4000(NS用4MB増設RAMカード、メルコ)	¥74,800
PC-9801LS-01(テンキーボード ファンクションキーを5個実装)	¥14,500
BJ-10VCustomB(ノートサイズのバブルジェットプリンタ。48ドット漢字56字/秒、CANON)	¥69,800
オートシートフィーダ	¥9,800
ハガキフィーダ(官製葉書専用)	¥9,800
IFC-98N/15(プリンタケーブル(98ノートシリーズ用1.5m))	¥5,000
PC-9872R(Windowsに必要不可欠。NEC純正マウス)	¥10,000
PS98-1002-32(日本語MS-DOS(Ver3.3D)アプリケーション用インストール)	¥9,800
PS98-1001-31(日本語MS-DOS(Ver3.3C)拡張機能セット)	¥8,200
一太郎Ver4.3(MS-DOS版、拡張メモリをEMSメモリとして可、ワープロソフト)	¥58,000
一太郎VAF数式作成ツール(一太郎で複雑な数式を作成)	¥28,000
花子Ver2.0(図形まじり文書作成ソフト。オリジナリティを追及)	¥58,000
花子VAF関数グラフ作成ツール(花子で関数のグラフを作成可能)	¥15,000
花子VAFグラフ用紙作成ツール(花子で方眼用紙、対数用紙等のグラフ用紙を素早く作成)	¥10,000
Newton-98(多機能ディスク管理ユーティリティ)	¥9,700
すぐに役立つ本(プレゼントの中から欲しい本を1冊お選び下さい)	プレゼント中

返品交換 初期不良 5年保証

標準価格 ¥1,013,400 → IPL特別価格

月額	回数	ボーナス
¥5,900	×72回	ボーナス 50,000×12回
¥11,000	×72回	ボーナス 30,000×10回
¥15,800	×48回	ボーナス 20,000× 8回
¥24,500	×36回	ボーナス なし

NECパーソナルコンピュータ PC-9800シリーズ

PC-9801NS/E

アクセス No.B02095

品名	価格
PC-9801NS/E(386SX(16MHz)、レジューム機能、20又は40MHDD内蔵可能)	¥278,000
AV-080SXE(ハードディスクパック)	¥128,000
STARFAX NOTE(ボード1枚でFAX+モデム機能！FAX9600~2600bps)	¥89,800
RCS-4000(4MB増設RAMカード、メルコ)	¥74,800
BJ-10vSelectB(ノートサイズのバブルジェットプリンタ。48ドット、CANON)	¥79,800
PC-9801N-19(プリンタケーブル)	¥7,000
HS-60FH(モノクロ64階調スキャナ ハンディ・シートフィード2WAY方式)	¥46,800
HS-RS(HS-60FH用インターフェイスBOX)	¥26,000
SSC-709(ABS樹脂製note。ブック用キャリングケース)	¥22,500
PC-9872R(Windowsに必要不可欠。NEC純正マウス)	¥10,000
PC-9801LS-01(テンキーボード、ファンクションキーを5個実装)	¥14,500
すぐ役に立つ本(プレゼントの中から欲しい本を1冊お選び下さい)	プレゼント中

返品交換 初期不良 5年保証

標準価格 ¥777,200 → IPL特別価格

月額	回数	ボーナス
¥5,600	×72回	ボーナス 30,000×12回
¥10,300	×60回	ボーナス 10,000×10回
¥10,100	×48回	ボーナス 25,000× 8回

アクセス No.B02096

品名	価格
PC-9801NS/E(N386SX(16MHz)、レジューム機能、20又は40MHDD内蔵可能)	¥278,000
BJ-10vCustom B(ノートサイズのバブルジェットプリンタ。48ドット漢字56字/秒、CANON)	¥69,800
ハガキフィーダ(官製葉書専用)	¥9,800
IFC-98N/15(プリンタケーブル(98ノートシリーズ用1.5m))	¥5,000
ミュージ郎Jr.NOTE(CM-32LNをダイレクトにNOTEに接続)	¥93,000
PV-M24B5(高速2400bps、MNPクラス5、専用回線、同期通信可)	¥39,800
PC-9872R(Windowsに必要不可欠。NEC純正マウス)	¥10,000
HS7R2(32階調ハンディスキャナ、バーコード読み取り可)	¥39,800
PC-9801N-20(本体、ACアダプター等を持ち運べるキャリングケース)	¥15,000
PS98-1002-32(日本語MS-DOS(Ver3.3D)アプリケーション用インストール)	¥9,800
MICROSOFT Works(ワープロ、表計算、データベース、通信を統合操作)	¥40,000
ゆーぴープラン(ケーブル付)(シャープ、カシオ、パナソニックの電子手帳に接続、マウスで簡単操作)	¥14,500
斬II陽炎の時代～(ウルフチーム98)	¥9,800
信長の野望・武将風雲録(㈱光栄)	¥9,800
すぐに役立つ本(プレゼントの中から欲しい本を1冊お選び下さい)	プレゼント中

Kの 返品交換 代替 初期不良 5年保証

標準価格 ¥644,100 → IPL特別価格

月額	回数	ボーナス
¥3,000	×72回	ボーナス 36,800×12回
¥10,300	×60回	ボーナス なし
¥10,800	×36回	ボーナス 30,000× 6回
¥22,800	×24回	ボーナス なし

組み合せ自由

アクセス No.B02097

品名	価格
PC-9801NS/E40(386SX(16MHz)、レジューム機能、40MHDD内蔵可能)	¥418,000
ミュージ郎Jr. NOTE(CM-32LNをダイレクトにNOTEに接続)	¥93,000
PS98-1002-32(日本語MS-DOS(Ver3.3Dアプリケーション用インストール)	¥9,800
プリン太くん2(ミュージ君、ミュージ郎のデータを本格的な楽譜印刷)	¥7,800
PC-PR150N(A4サイズ48ドット熱転写、明朝、毛筆ゴシック体内蔵、NEC)	¥69,800
PC-9801N-19(プリンタケーブル)	¥7,000
PC-9801N-22(サムマウス、通常マウスの移動スペースが無い場合有効親指で操作)	¥10,000
PC-9801N-21(キャリングケース)	¥23,000
CN-20(鍵盤状にならんだキーを押すだけで音符を入力)	¥22,000
すぐ役に立つ本(プレゼントの中から欲しい本を1冊お選び下さい)	プレゼント中

返品交換 初期不良 5年保証

標準価格 ¥660,400 → IPL特別価格

月額	回数	ボーナス
¥3,800	×72回	ボーナス 30,000×12回
¥5,000	×60回	ボーナス 30,000×10回
¥3,600	×48回	ボーナス 50,000× 8回
¥18,600	×36回	ボーナス 40,000× 6回
¥8,000	×84回	ボーナス なし

オリジナルディスケット / Kの キーボードレッスン / 添削付通信教育講座 / 出張 全国出張サービス / 返品交換 返品・交換保証 / 代替 代替機の無料貸出 / 初期不良 初期不良交換3カ月保証 / 5年保証 5年間完全保証

SHARP

ゲームがますますおもしろくなる！



X68000 インテリジェントコントローラ CZ-8NJ2 プレゼント中!

アクセス No.B02200

- CZ-644CTN(高速16MHz、メモリ2MB、80MB(SCSI)HDD搭載) ……… ¥518,000
- CZ-614DTN(15インチ0.31ピッチ2スピーカ、TV、チルト台リモコン付) ¥135,000
- CZ-8PC5-BK(美しい印字！48ドットカラー年賀状、暑中見舞、各種カード等、SHARP) ¥96,800
- CZ-6VT1-BK(カラーイメージユニット、デロッパー機能付) ……… ¥69,800
- Z's STAFF PRO68K(豊富な編集機能のグラフィックツール) … ¥58,000
- CZ-245LS(ソフトウェア開発に役立つCコンパイラ) ……… ¥44,800
- BF-68PRO(反射、紫外線、静電気、ホコリ付着防止フィルター) ……… ¥19,800
- CZ-6SD1(X68専用キャスター、スライドテーブル付キーボード収納可) ¥44,800
- CZ-8NJ2(増々ゲームがおもしろくなる¥23,800) ……… プレゼント中
- X68000ゲームプレゼント(ダウンタウン熱血物語) ……… プレゼント中
- X68000ゲームプレゼント(熱血高校サッカー編) ……… プレゼント中
- X68000ゲームプレゼント(V'BALL) ……… プレゼント中

出張 返品交換 初期不良 5年保証

標準価格 ¥987,000 → IPL特別価格

月額	回数	ボーナス
¥4,800	×72回	ボーナス 50,000×12回
¥11,500	×60回	ボーナス 20,000×10回
¥14,300	×36回	ボーナス 50,000× 6回
¥12,700	×48回	ボーナス 30,000× 8回

アクセス No.B02201

- CZ-644CTN(高速16MHz。メモリ2MB。80MB(SCSI)HDD搭載) ……… ¥518,000
- CZ-614DTN(15インチ0.3ピッチ2スピーカ、TV、チルト台、リモコン付き) ……… ¥135,000
- IO-735X-B(カラーイメージジェット128KBバッファ内蔵、SHARP) …… ¥248,000
- IO-73CX(X68000用接続ケーブル) ……… ¥5,500
- IO-73TF(トラクタフィーダ　用紙送りをスムーズにする為に必勝) …… ¥30,000
- PV-A24B5(高速2400bos、MNPクラス5、専用回線、同期通信可、AIWA) … ¥39,800
- たーみのるII(通信ソフト) ……… ¥17,800
- CZ-8NS1(フルカラーA4ズーム機能、線順次方式ソフト付) ……… ¥188,000
- CZ-251BS(画面のイメージ通り、画面に見たままの文書作成ができる) ¥39,800
- CZ-249GS(最新型ドロークラフィックソフト) ……… ¥29,800
- サイクロン Express 68(超高速レイトレーシングソフト) ……… ¥39,000
- C-TRACE68Ver4(CGアニメーションソフト) ……… ¥98,000
- FIXER Ver4(ワープロソフト) ……… ¥19,800
- Z'S DIGITAL CRAFT(感性への贈物、3Dイメージシュミレータ) … ¥39,800
- CZ-8NJ2(増々ゲームがおもしろくなる¥23,800) ……… プレゼント中
- X68000ゲームプレゼント(ダウンタウン熱血物語) ……… プレゼント中
- X68000ゲームプレゼント(熱血高校生サッカー編) ……… プレゼント中
- X68000ゲームプレゼント(V'BALL) ……… プレゼント中

出張 返品交換 初期不良 5年保証

標準価格 ¥1,448,300 → IPL特別価格

月額	回数	ボーナス
¥11,200	×72回	ボーナス 50,000×12回
¥17,000	×60回	ボーナス 30,000×10回
¥33,500	×36回	ボーナス なし

アクセス No.B02202

- CZ-634CTN(高速16MHz、メモリ2MB。80MB(SCSI)HDD内蔵可能) …… ¥368,000
- CZ-614DTN(0.31ピッチ2スピーカ、TV、チルト台、リモコン付) …… ¥135,000
- CZ-8NJ2(ゲームが増々おもしろくなる¥23,800) ……… プレゼント中
- X68000ゲームプレゼント(ダウンタウン熱血物語) ……… プレゼント中
- X68000ゲームプレゼント(熱血高校サッカー編) ……… プレゼント中
- X68000ゲームプレゼント(V'BALL) ……… プレゼント中

出張 返品交換 初期不良 5年保証

標準価格 ¥503,000 → IPL特別価格

月額	回数	ボーナス
¥2,400	×60回	ボーナス 30,000×10回
¥6,500	×72回	ボーナス なし
¥11,300	×36回	ボーナス なし
¥11,200	×24回	ボーナス 30,000× 4回

アクセス No.B02203

- CZ-634CTN(高速16MHz、メモリ2MB。80MB(SCSI)HDD内蔵可能) …… ¥368,000
- CU-21HD(迫力の21"スピーカー機能付。グラフィックもゲームも抜群！SHARP) …… ¥148,000
- CZ-6TUBK(テレビ用チューナー。テレビも見れて楽しさ倍増！SHARP) ……… ¥33,100
- CZ-8PC5-BK(美しい印字！48ドットカラー年賀状、暑中見舞、各種カード等、SHARP) ¥96,800
- CZ-265HS(New Printshop様々なカードを自由に作成) ……… ¥20,000
- JX-220X(A4サイズ最大50秒、高速イメージスキャナ、リアルな画像取込み可) ……… ¥168,000
- CM-32L(LA、サウンドモジュール) ……… ¥69,000
- SX-68M(MIDI音源ボード、電波新聞) ……… ¥19,800
- CZ-261MS(Music Studio PRO 68K、MIDI V2) ……… ¥28,800
- CZ-6BE2A(2MB増設RAMボード) ……… ¥59,800
- CZ-6BE2B(2MB増設RAMボード) ……… ¥54,800
- Z's STAFF PRO 68K(豊富な編集機能のグラフィックツール) … ¥58,000
- CZ-263GW(SX-WINDOW対応グラフィックツール) ……… ¥12,800
- CZ-225BS(画面のイメージ通り画面に見たままの文書作成ができる) … ¥32,000
- CZ-8NJ2(ゲームが増々おもしろくなる¥23,800) ……… プレゼント中
- X68000ゲームプレゼント(ダウンタウン熱血物語) ……… プレゼント中
- X68000ゲームプレゼント(熱血高校サッカー編) ……… プレゼント中
- X68000ゲームプレゼント(V'BALL) ……… プレゼント中

出張 返品交換 初期不良 5年保証

標準価格 ¥1,168,900 → IPL特別価格

月額	回数	ボーナス
¥10,100	×60回	ボーナス 50,000×10回
¥17,000	×48回	ボーナス 30,000× 8回
¥19,800	×36回	ボーナス なし

FUJITSU FM TOWNS

アクセス No.B02300

- FMTOWNSII-UX20(386SX、CRT一体型、3.5"×2、SCSIインターフェース装備) …… ¥288,000
- FMT-KB101A(TOWNS用JISキーボード) ……… ¥10,000
- FMT-SP101(20Wステレオアンプ内蔵スピーカ) ……… ¥29,800
- サイレントメビウス(㈱GAINAX) ……… ¥14,800
- 信長の野望武将風雲録(㈱光栄) ……… ¥11,800
- メリーゴーランド ……… ¥7,800
- 栄冠は君に2(㈱アートディング) ……… ¥9,500
- A列車で行こうIII(アートディング) ……… ¥14,800
- TOWNSプレゼント(オリジナル振り子時計orマガジンラック) …… プレゼント中
- TOWNSプレゼントXE-1ST2(TOWNS対応ジョイステック！) … プレゼント中

出張 返品交換 初期不良 5年保証

標準価格 ¥387,500 → IPL特別価格

月額	回数	ボーナス
¥1,200	×60回	ボーナス 30,000×10回
¥5,100	×36回	ボーナス 26,400× 8回
¥13,700	×24回	ボーナス なし

アクセス No.B02301

- FMTOWNSII-CX20(32ビットCPU強力AV機能CD-ROM装備3.5"×2) ¥333,000
- FMT-DP531(14"0.38ピッチ、アナログRGBマルチスキャン) ……… ¥89,800
- FMT-KB107(TOWNSテンキー、JIS配列) ……… ¥30,000
- FMT-SP101(20Wステレオアンプ内蔵スピーカ) ……… ¥29,800
- ATLAS(アートディング) ……… ¥10,800
- サイレントメビウス(㈱GAINAX) ……… ¥14,800
- 信長の野望武将風雲録(㈱光栄) ……… ¥11,800
- メリーゴーランド ……… ¥7,800
- 栄冠は君に2(㈱アートディング) ……… ¥9,500
- A列車で行こうII(アートディング) ……… ¥14,800
- TOWNSプレゼント(オリジナル振り子時計orマガジンラック) …… プレゼント中
- TOWNSプレゼント XE-1ST2(TOWNS対応ジョイステック！) プレゼント中

出張 返品交換 初期不良 5年保証

標準価格 ¥553,100 → IPL特別価格

月額	回数	ボーナス
¥3,900	×60回	ボーナス 30,000×10回
¥13,600	×36回	ボーナス なし
¥16,300	×24回	ボーナス 20,000× 4回

アクセス No.B02302

- FMTOWNSII-CX40(32ビットCPU強力AV機能CD-ROM装置3.5"×2、40MBHDD内蔵) ¥433,000
- FMT-DP531(14"0.38ピッチ、アナログRGBマルチスキャン) ……… ¥89,800
- FMT-KB105(TOWNSテンキー、JIS配列) ……… ¥30,000
- FMT-TU101(S端子対応、TV受信チューナー、リモコン付) ……… ¥39,800
- FMT-MD302(2400bps全二重内蔵モデム、MNP5対応) ……… ¥49,000
- High C コンパイラ V1.4(開発ツール) ……… ¥40,000
- F-BASIC386 V1.1(80386ネイティブモード対応BASICインタプリタ) ¥25,000
- TOWNS386ASMツールキットV1.1(開発ツール) ……… ¥80,000
- 日本語MS-DOSV3.1(日本語MS-DOS/MS-WINDOWSV3対応APインストール用) ¥9,800
- 日本語MS-DOSV3.1(日本語MS-DOS/MS-WINDOWSV3対応) …… ¥8,200
- TOWNS VNET V1.1(通信ソフト) ……… ¥18,000
- HYPER PLANET(世界各地から星空を完全シュミレート) ……… ¥12,800
- ギャラクシーフォースII ……… ¥9,800
- TOWNSプレゼント(オリジナル振り子時計orマガジンラック) …… プレゼント中
- TOWNSプレゼントXE-1ST2(TOWNS対応ジョイステック！) … プレゼント中

出張 返品交換 初期不良 5年保証

標準価格 ¥845,200 → IPL特別価格

月額	回数	ボーナス
¥5,200	×60回	ボーナス 50,000×10回
¥8,600	×72回	ボーナス 20,000×12回
¥12,300	×36回	ボーナス 50,000× 6回

アクセス No.B02303

- FMTOWNSII-CX100(32ビットCPU強力AV機能CD-ROM装置3.5"×2) ¥533,000
- FMT-DP532(14"00.25ピッチ、アナログRGBマルチスキャン) ……… ¥138,000
- FMT-KB105(TOWNSテンキー、JIS配列) ……… ¥30,000
- FMT-TU101(S端子対応、TV受信チューナー、リモコン付) ……… ¥39,800
- 日本語MS-DOSV3.1(日本語MS-DOS/MS-WINDOWSV3対応APインストール用) ¥9,800
- 日本語MS-DOSV3.1(日本語MS-DOS/MS-WINDOWSV3対応) …… ¥8,200
- FM-OASYS HD版(容易なグラフ作成などCD-ROM対応高機能日本語ワープロソフト) ¥58,000
- 広辞苑CD-ROM(日本語MS-DOS必須) ……… ¥28,000
- FMSC-201G(26万色読取りカラーイメージスキャナ、A6サイズ) …… ¥89,800
- Z'sSTAFF PRO(豊富な編集機能のグラフィクツール) ……… ¥58,000
- FMPR-204B(24ドットカラー漢字熱転写10") ……… ¥80,000
- FM60-711(プリンタケーブル) ……… ¥6,800
- TOWNSプレゼント(オリジナル振り子時計orマガジンラック) …… プレゼント中
- TOWNSプレゼントXE-1ST2(TOWNS対応ジョイステック！) … プレゼント中

出張 返品交換 初期不良 5年保証

標準価格 ¥1,079,400 → IPL特別価格

月額	回数	ボーナス
¥8,500	×60回	ボーナス 50,000×10回
¥9,900	×72回	ボーナス 30,000×12回
¥15,100	×48回	ボーナス 30,000× 8回

ご期待にお応えして大きく変身!!
価格もサービスもご満足いただきたい！

ウェーブ・アイメンバーズカード
メンバーの特権
5年保証
ウェーブ・アイメンバーズカード

良い商品、安心できるお店選びのワンポイントアドバイス

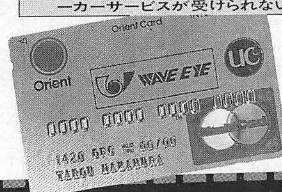
ご存知の通り、今やパソコンを取り扱っているお店はたくさんございます。
やはりその中でどこで買おうか頭を悩ませることでしょう。そこでウェーブアイがちょっと一言アドバイス。

○安すぎる商品には気をつけよう／
金融流れ品などもございます。保証書が無い物や中には保証書を偽造してある商品などもあります。メーカー保証かどうかチェック／
保証書に販売店の印鑑の無い物、メーカーサービスが受けられない場合があります。ちゃんと印鑑を押してくれるお店かどうかをチェック／
※安く買っても保証が効かずにそれ以上の修理代を払うハメになりかねない

○荷崩れ品や箱の汚い商品などにご注意／

○メーカーと取引のあるお店かどうかチェック
間違いの無い商品をお届けするのはもちろんのこと、サービス体制がしっかりしており、買った後も安心です。

○メーカー保証以外に販売店保証があるかチェック
メーカー保証はほとんどが半年〜1年で切れてしまいます。
お店の保証もあると安心してお使いいただけます。



ビジネス&ホビーのハイテクランド
WAVE EYE
ウェーブ・アイ

ウェーブ・アイセットアップサービス（有料）

ハードディスクやRAMは今やパソコンには欠かせないものとなっておりますが、初期化やらソフトのセットアップやら初心者の方にとっては頭を悩ます代物です。また、安易にやってしまって取り返しのつかないことにもなりかねません。

そこで、その道のエキスパートであるウェーブアイOAサポートチームが面倒なセットアップを代行、つなぐだけですぐ使えるまでに致します。

もし「買っても使えるかなぁ?」と不安を抱いている方は是非ご利用ください。

※サービス内容
- ●ハードディスクセットアップ
- ●各種ソフトセットアップ
- ●ウインドウズセットアップ
- ●RAMボードセットアップ

ご要望によりその他のセットアップも可能な場合もございます。是非ご相談ください。

お申込みは？

お電話でのご注文は？

通話無料のフリーダイヤルで
受付時間 AM10:00〜PM9:00まで
フリーダイヤル
0120-00-9898

おハガキ又はFAXでのご注文は？

FAXの場合
右記の事項を記入のうえ、
0466-43-1265
までお送りください。
(24時間受付ています)

1. おところ
2. お名前
3. 年 令
4. 電話番号
5. 職 業
6. 保護者名(未成年の方)
7. 商品名
8. 支払い方法
   現金一括またはクレジット

●クレジットの場合
月 々 円× 回
ボーナス 円× 回

おハガキの場合
記入もれのないよう、右記のあて先までお送り下さい。

252
神奈川県藤沢市
湘南台一の十二の二
ウェーブ・アイ 行
通信販売課

お支払いは？

●らくらく簡単クレジット／
ウェーブ・アイメンバーズカードでのお支払いは最高50万円まで、手間いらずのスピードクレジットが可能／

●超低金利クレジット／
格安の金利で高価なセットもらくらく買えます。

●ステップアップクレジット／
1年目は3,000円、2年目は6,000円というふうに、月々のお支払いを設定できます。

●84回までのロングクレジット／
3〜84回までのお客様にあわせた幅広い分割が可能になりました。ご予算に合わせたプランも思いのままです。

●ボーナス6回払いOK／
月々の支払いはまったくなし。2、4、6回とお好きな回数でしかもボーナスだけのお支払いでOKです。是非ご利用下さい。

●ボーナス一括払いOK／
最長7ヶ月先までのボーナス一括払いが可能です。

●カレッジクレジットOK／
20歳以上の学生、新社会人、フリーターの方も保証人なしでクレジットがご利用できます。
(但し、状況により保証人を必要とする場合もございます)

●お支払い開始は7ヶ月先からOK／
すぐにご予算が立たない方のために7ヶ月先からの支払が可能ですから安心してクレジットがご利用できます。

●今すぐ一括払いなら／
ウェーブ・アイのメンバーズカードならお電話一本で簡単にご購入できます。

●コレクトサービス
商品代金はお届けしたときにいただく、コレクトサービスを行っておりますので、「ちょっと通信販売は…」と不安でためらっているお客様は、是非ご利用下さい。(但し、離島にお住まいの方はご利用できません。)

●銀行振込なら
お振込いただいてからのお届けとなります。お電話でのお申込後のお振込みでおねがいいたします。
振込口座 横浜銀行 湘南台支店
当座0000467

ウェーブ・アイ メンバーズカード会員募集中

通信販売でもカードのお支払いが可能になりました／
もちろんうれしい特典もいっぱい／



- ●最高50万円まで、手間いらずのスピードクレジットOK／
- ●キャッシングOK／
- ●メンバーの方だけの5年保証
- ●サプライ用品(インクリボン、フロッピィ等)、周辺機器、ソフトだけでも購入できるようになりました。

(但し、5万円以下の商品につきましては、1個口につき800円の荷造送料をいただきます)

入会方法
- ●クレジット購入時に同時入会できます。
- ●おハガキ、FAXにて
  FAX0466-43-1265
  (折り返し、入会申込用紙を郵送いたします)

1. おところ
2. お名前
3. 年 齢
4. 電話番号
5. 職 業

252
神奈川県藤沢市
湘南台一の十二の二
ウェーブ・アイ 行
通信販売課

お届けは？

●全国無料配送／
但し、5万円以下の商品は1個口に付き800円の荷造送料をいただきます。

●配送日指定OK／
留守がちの方のために、ご都合にあわせて配達いたします。もちろん日・祭日も大丈夫。

●時間帯指定配達OK／
午前・午後・夜間(PM6：00〜PM8：00)と3段階に分けて配達時間帯がご指定できます。お忙しい方にはとっても便利なサービスです。

●お届け先指定配達OK／
勤め先に送ってもらいたい方、贈り物を届けてほしい方、ご指定のご住所にも配達が可能です。

メンテナンスは？

●安心の5年保証／
ウェーブ・アイメンバーズなら買っていただいたハードを5年間のロング保証をいたします 安心してご利用になれます
(メンバーズ以外のお客様も2年保証をサービスしております)

●初期不良新品交換は3ヶ月に延長／

●FM-TOWNSなら出張修理OK／
FM-TOWNSは全国出張修理を致しております 万一の故障の際も、お客様のお宅までメーカーサービスマンが修理にうかがいます

etc.

●お見積りサービス／
ウェーブ・アイプラン以外のプランでも、無料でお見積り致します お電話、FAX、お手紙、何でも結構です ご連絡下さい

●下取り・買い取りもOK／
お手持ちのパソコンを下取りに新しいのと買い替えをお考えの方、買い取りご希望の方、高値で下取り致します

お問い合わせデスク 0466−43−1785

NECマイコンプラザ・富士通FM

ウェーブ・アイプランでお買い求めのお客様に

（一部、プラスワンセットのつかないプランもございます。）



「ウェーブ・アイ・プラスワンセット」プレゼント！

- フロッピーディスク10枚
- キーボードカバー
- クリーニングディスク
- 静電気放電シート

FM TOWNS

FM-TOWNSお買い上げのお客様に オリジナルグッズ & ゲームソフト プレゼント

プラン201　FM-TOWNS-20F超お買得ゲーマーセット

品名	価格
FM-TOWNS-20F（32ビットCPU80386搭載、FDD2基搭載）	323.000円
FMT-DP533（ドットピッチ0.39ミリ、高解像度CRT、チルト台付）	69.800円
FMT-KB107（JISタイプキーボード、テンキー付）	30.000円
シャドーオブザビースト（アメリカで大ヒットアクションゲーム）	9.800円
シュヴァルツシルト（シナリオシミュレーションゲーム）	12.800円
タイトーチェイスH.Q.（ドライビングゲームの決定版）	9.800円
サイレントメビウス（アドベンチャーゲーム）	14.800円
XE-1ST（連射式ジョイスティック）	5.800円
ウェーブ・アイプラスワンセット	サービス

定価合計475.800円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
8,000円×24回	ボーナス35.900円×4回
6,000円×36回	ボーナス22.400円×6回
4,000円×48回	ボーナス21.800円×8回
6,400円×60回	ボーナス　なし

プラン202　FM-TOWNSⅡ-UX20簡単ワープロセット

品名	価格
FM-TOWNSⅡ-UX20	288.000円
FMT-KB101S（新型キーボード）	10.000円
FMPR-204B（80桁、24ドットカラー熱転写プリンタ）	80.000円
プリンタケーブル	3.800円
HM-V02T（増設RAM2MB）	24.800円
クレヨナージ（文章とイメージを統合したハイパーワープロ）	42.000円
プリンタ用紙（A4サイズ100枚）	400円
ウェーブ・アイプラスワンセット	サービス

定価合計449.000円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

新OSを快適な環境でスムーズに行なう為にウェーブ・アイでは、2MBの増設RAMのセット購入をお奨めしております。

プラン203　FM-TOWNSⅡ-UX20お買得ミュージックTVセット

品名	価格
FM-TOWNSⅡ-UX20	288.000円
FMT-KB101S（新型キーボード）	10.000円
HM-V02T（増設RAM2MB）	24.800円
MusicPRO-TOWNS〔MIDI〕（音楽作成、演奏ソフト、MIDI対応）	39.000円
FMT-403（SC-55MIDIカード）	78.000円
FMT-416（TVチューナーカード）	38.800円
FMT-SP101（アンプ内蔵スピーカシステム）	29.800円
ウェーブ・アイプラスワンセット	サービス

定価合計508.400円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
8,000円×36回	ボーナス30.200円×6回
6,000円×48回	ボーナス25.400円×8回
4,000円×60回	ボーナス27.700円×10回
7,600円×72回	ボーナス　なし

プラン204　FM-TOWNSⅡ-CX20通信セット

品名	価格
FM-TOWNSⅡ-CX20	333.000円
FMT-DP533（ドットピッチ0.39ミリ、高解像度CRT、チルト台付）	69.800円
FMT-KB107（テンキー付きキーボード）	30.000円
HM-V02T（増設RAM2MB）	24.800円
PV-A24B5（2400bpsモデム、MNPクラス5対応）	39.800円
TOWNS-VNET（パソコン通信ソフト）	18.000円
Habitat（ビジュアルパソコン通信ソフト「ハビタット」）	6.800円
シャドーオブザビースト（アメリカで大ヒットアクションゲーム）	9.800円
シュヴァルツシルト（シナリオシミュレーションゲーム）	12.800円
ウェーブ・アイプラスワンセット	サービス

定価合計544.800円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
9,000円×36回	ボーナス28.200円×6回
7,000円×48回	ボーナス22.600円×8回
5,000円×60回	ボーナス24.400円×10回
8,000円×72回	ボーナス　なし

基本セット

品名	価格
プラン260	
FM-TOWNS-20F	323.000円
FMT-DP533（ドットピッチ0.39ミリ高解像度CRT、チルト台付）	69.800円
FMT-KB107（テンキー付きキーボード）	30.000円
定価合計422.800円 ➡	ウェーブ・アイ特価
プラン261	
FM-TOWNSⅡ-UX20	288.000円
FMT-KB101S（新型キーボード）	10.000円
定価合計298.000円 ➡	ウェーブ・アイ特価
プラン262	
FM-TOWNSⅡ-CX20	333.000円
FMT-DP533（ドットピッチ0.39ミリ高解像度CRT、チルト台付）	69.800円
FMT-KB107（テンキー付きキーボード）	30.000円
定価合計432.800円 ➡	ウェーブ・アイ特価
プラン263	
FM-TOWNSⅡ-CX20	333.000円
FMT-DP534（ドットピッチ0.31ミリ高解像度CRT、チルト台付）	118.000円
FMT-KB107（テンキー付きキーボード）	30.000円
定価合計481.000円 ➡	ウェーブ・アイ特価
プラン264	
FM-TOWNSⅡ-CX40	433.000円
FMT-DP533（ドットピッチ0.39ミリ高解像度CRT、チルト台付）	69.800円
FMT-KB107（テンキー付きキーボード）	30.000円
定価合計532.800円 ➡	ウェーブ・アイ特価
プラン265	
FM-TOWNSⅡ-CX40	433.000円
FMT-DP531（トリニトロンブラウン管使用、高解像度CRT）	89.800円
FMT-KB107（テンキー付きキーボード）	30.000円
定価合計552.800円 ➡	ウェーブ・アイ特価
プラン266	
FM-TOWNSⅡ-CX100	533.000円
FMT-DP531（トリニトロンブラウン管使用、高解像度CRT）	89.800円
FMT-KB107（テンキー付きキーボード）	30.000円
定価合計652.800円 ➡	ウェーブ・アイ特価
プラン267	
FM-TOWNSⅡ-CX100	533.000円
FMT-DP532（トリニトロンブラウン管使用、超高解像度CRT）	138.000円
FMT-KB107（テンキー付きキーボード）	30.000円
定価合計701.000円 ➡	ウェーブ・アイ特価

プラン205　FM-TOWNSⅡ-CX20お買得グラフィックセット

品名	価格
FM-TOWNSⅡ-CX20	333.000円
FMT-DP531（トリニトロン管使用、高解像度CRT、チルト台付）	89.800円
FMT-KB107（テンキー付きキーボード）	30.000円
HM-V02T（増設RAM2MB）	24.800円
Z'sSTAFF-PRO-TOWNS（グラフィックツールの本格派）	58.000円
Z'sTRIPHONYDigitalCraft-TOWNS（3次元CGツール）	39.800円
JX-200（A4サイズカラーイメージスキャナ）	198.000円
スキャナ接続ケーブル	7.800円
シャドーオブザビースト（アメリカで大ヒットアクションゲーム）	9.800円
シュヴァルツシルト（シナリオシミュレーションゲーム）	12.800円
プリンタ用紙（A4サイズ100枚）	400円
ウェーブ・アイプラスワンセット	サービス

定価合計804.200円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
10,000円×36回	ボーナス49.900円×6回
8,000円×48回	ボーナス38.300円×8回
6,000円×60回	ボーナス36.600円×10回
10,700円×72回	ボーナス　なし

プラン206　FM-TOWNSⅡ-CX20お買得ワープロセット

品名	価格
FM-TOWNSⅡ-CX20	333.000円
FMT-DP533（ドットピッチ0.39ミリ、高解像度CRT、チルト台付）	69.800円
FMT-KB107（テンキー付きキーボード）	30.000円
FP-110FN（折り畳み式24ドット熱転写プリンタ）	49.800円
プリンタケーブル	3.800円
HM-V02T（増設RAM2MB）	24.800円
クレヨナージュ（文章とイメージを統合したハイパーワープロ）	42.000円
闘神都市（ロールプレイングゲーム）	6.800円
タイトーチェイスH.Q.（ドライビングゲームの決定版）	9.800円
プリンタ用紙（A4サイズ100枚）	400円
ウェーブ・アイプラスワンセット	サービス

定価合計570.200円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
8,000円×36回	ボーナス38.300円×6回
6,000円×48回	ボーナス31.700円×8回
5,000円×60回	ボーナス27.000円×10回
8,400円×72回	ボーナス　なし

プラン207　FM-TOWNSⅡ-CX20本格ビジネスセット

品名	価格
FM-TOWNSⅡ-CX20	333.000円
FMT-DP532（トリニトロン管使用、高解像度CRT、チルト台付）	138.000円
FMT-KB107（テンキー付きキーボード）	30.000円
PR-A600（136桁、シリアルカラープリンタ）	148.000円
プリンタケーブル	3.800円
HM-V02T（増設RAM2MB）	24.800円
MockingBirdHD-J100（100MBハードディスク）	128.000円
Lotus1-2-3R2.3J（表計算、グラフ、データベース）	98.000円
FM-OASYS（HD）（本格ワープロソフトオアシス）	58.000円
B276A300（日本語MS-DOSVer3.1）	9.800円
プリンタ用紙（A4サイズ100枚）	400円
ウェーブ・アイプラスワンセット	サービス

定価合計971.800円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
12,000円×48回	ボーナス43.200円×8回
10,000円×60回	ボーナス37.100円×10回
8,000円×72回	ボーナス37.700円×12回
12,900円×84回	ボーナス　なし

プラン208　FM-TOWNSⅡ-CX40本格ワープロセット

品名	価格
FM-TOWNSⅡ-CX40（40MBハードディスク内蔵）	433.000円
FMT-DP531（トリニトロン管使用、高解像度CRT、チルト台付）	89.800円
FMT-KB107（テンキー付きキーボード）	30.000円
HM-V02T（増設RAM2MB）	24.800円
FMPR-204B（80桁、24ドットカラー熱転写プリンタ）	80.000円
プリンタケーブル	3.800円
FM-OASYS〔LBP〕（本格ワープロソフトオアシス）	61.000円
広辞苑CD-ROM	20.000円
ニューセンチュリー英和・新クラウン和英新辞典CD-ROM	20.000円
毛筆体文字パターン	20.000円
シュヴァルツシルト（シナリオシミュレーションゲーム）	12.800円
サイレントメビウス（アドベンチャーゲーム）	14.800円
プリンタ用紙（A4サイズ100枚）	400円
ウェーブ・アイプラスワンセット	サービス

定価合計810.400円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
12,000円×36回	ボーナス48.600円×6回
10,000円×48回	ボーナス34.700円×8回
8,000円×60回	ボーナス31.700円×10回
11,700円×72回	ボーナス　なし

プラン209　FM-TOWNSⅡ-CX40本格プログラマーズセット

品名	価格
FM-TOWNSⅡ-CX40（40MBハードディスク内蔵）	433.000円
FMT-DP533（ドットピッチ0.39ミリ、高解像度CRT、チルト台付）	69.800円
FMT-KB107（テンキー付きキーボード）	30.000円
HM-V02T（増設RAM2MB）	24.800円
FP-110FN（折り畳み式24ドット熱転写プリンタ）	49.800円
プリンタケーブル	3.800円
B276A300（日本語MS-DOSVer3.1）	9.800円
B288A020（MS-DOS拡張セット）	8.200円
FM-TOWNS-High-C-CompilarV1.4L20（C言語）	40.000円
F・BASIC386V1.1（ベーシック言語）	25.000円
スーパーシューティングTOWNS（ゲーム作成ソフト）	9.800円
サイレントメビウス（アドベンチャーゲーム）	14.800円
プリンタ用紙（A4サイズ100枚）	400円
ウェーブ・アイプラスワンセット	サービス

定価合計719.200円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
10,000円×36回	ボーナス48.500円×6回
9,000円×48回	ボーナス31.100円×8回
7,000円×60回	ボーナス29.700円×10回
10,500円×72回	ボーナス　なし

プラン210　FM-TOWNSⅡ-CX100お買得WINDOWSセット

品名	価格
FM-TOWNSⅡ-CX100（100MBハードディスク内蔵）	533.000円
FMT-DP533（ドットピッチ0.39ミリ、高解像度CRT、チルト台付）	69.800円
FMT-KB107（テンキー付きキーボード）	30.000円
HM-V04T（増設RAM4MB）	49.500円
PR-B400（136桁、シリアル漢字プリンタ）	98.000円
プリンタケーブル	3.800円
B276A300（日本語MS-DOSVer3.1）	9.800円
MS-WINDOWSVer3.0A	25.000円
エクセルVer2.1（ウィンドウズ対応統合型ソフト）	98.000円
プリンタ用紙（A4サイズ100枚）	400円
ウェーブ・アイプラスワンセット	サービス

定価合計917.300円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
12,000円×48回	ボーナス36.900円×8回
10,000円×60回	ボーナス31.700円×10回
8,000円×72回	ボーナス33.000円×12回
12,200円×84回	ボーナス　なし

LAB・シャープEXESHOP

PC-9801シリーズ NEW ラインアップ

ウェーブ・アイメンバーズカード
メンバーの特権
5年保証
ウェーブ・アイメンバーズカード

デスクトップ98シリーズに またまた強力なNEWフェイス!!

プラン211 98CS2お買得基本セット

品目	価格
PC-9801CS2(ディスプレイ一体型、32ビットパソコン)	390.000円
AM-350(マウス)	6.800円
BJ-10V(80桁、48ドット高品位バブルジェットプリンタ)	74.800円
プリンタケーブル	6.800円
プリンタ用紙(A4サイズ100枚)	400円
ウェーブ・アイプラスワンセット	サービス

定価合計486.800円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
8,000円×36回	ボーナス22.100円×6回
6,000円×48回	ボーナス19.100円×8回
4,000円×60回	ボーナス22.400円×10回
6,800円×72回	ボーナス なし

プラン212 PC-9801CS5お買得ビジネスセット

品目	価格
PC-9801CS5(CRT一体型32ビット高性能パソコン、ハードディスク内蔵)	598.000円
AP-1000PC(48ドット高速熱転写漢字カラープリンター)	99.800円
AM-350(マウス)	6.800円
PS98-1003-31(日本語MS-DOSVer5.0)	12.800円
HARMONY(ロータスとジャストシステムの共同開発うわさのスーパー統合ソフト)	50.000円
プリンタ用紙(A4サイズ100枚)	400円
ウェーブ・アイプラスワンセット	サービス

定価合計767.800円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
12,000円×36回	ボーナス43.900円×6回
10,000円×48回	ボーナス31.000円×8回
8,000円×60回	ボーナス28.600円×10回
11,200円×72回	ボーナス なし

プラン213 98CS5/W本格セット

品目	価格
PC-9801CS5/W(WINDOWS、MS-DOSVer5.0搭載)	675.000円
BJ-330J(136桁、48ドット高品位バブルジェットプリンタ)	208.000円
プリンタケーブル	6.800円
一太郎Ver4.3(日本語ワープロ)	58.000円
Lotus1-2-3R2.3J(表計算、グラフ、データベース)	98.000円
AM-350(マウス)	6.800円
プリンタ用紙(A4サイズ100枚)	400円
ウェーブ・アイプラスワンセット	サービス

定価合計1.059.800円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
12,000円×48回	ボーナス46.600円×8回
10,000円×60回	ボーナス39.900円×10回
8,000円×72回	ボーナス40.200円×12回
13,300円×84回	ボーナス なし

プラン214 98DA2お買得一般セット

品目	価格
PC-9801DA2(32ビットCPU386搭載、クロック20MHz)	448.000円
PC-KD854N(ドットピッチ0.39mm、高解像度CRT、チルト台付)	84.800円
PC-PR150T(48ドットカラー熱転写プリンタ)	64.800円
PS98-1003-51(日本語MS-DOSVer5.0)	12.800円
HARMONY(ワープロ、表計算、データベース)	50.000円
AM-350(マウス)	6.800円
A4カット紙100枚	400円
PR-64M(縦型4段、マウステーブル付)	29.800円
SC-G10(ガスリフト上下調節機能付椅子)	14.800円
ウェーブ・アイプラスワンセット	サービス

定価合計712.200円 ➡ **特価448,000円**

月々	ボーナス
10,000円×36回	ボーナス30.300円×6回
8,000円×48回	ボーナス22.900円×8回
6,000円×60回	ボーナス23.700円×10回
8,700円×72回	ボーナス なし

基本セット

プラン270

品目	価格
PC-9801DA2orDA/U2	448.000円
CU-14FD(ドットピッチ0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	74.800円

定価合計522.800円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

プラン271

品目	価格
PC-9801DS2orDS/U2	358.000円
PC-KD882(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	89.800円

定価合計447.800円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

プラン272

品目	価格
PC-9801DX2orDX/U2	318.000円
PC-KD854N(ドットピッチ0.39mm、高解像度CRT、チルト台付)	84.800円

定価合計402.800円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

プラン273

品目	価格
PC-98DO+	278.000円
PC-KD854N(ドットピッチ0.39mm、高解像度CRT、チルト台付)	84.800円

定価合計362.800円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

プラン274

品目	価格
PC-386GE2	298.000円
CU-14FD(ドットピッチ0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	74.800円

定価合計372.800円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

プラン275

品目	価格
PC-386GS2	398.000円
CR-5500(15インチマルチスキャン対応、高解像度CRT)	168.000円

定価合計566.000円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

プラン276

品目	価格
PC-386P	268.000円
CU-14FD(ドットピッチ0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	74.800円

定価合計342.800円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

プラン215 98DA本格ウィンドウズセット

品目	価格
PC-9801DA2orDA/U2	448.000円
XC-1498CII(ドットピッチ0.28ミリ、超高解像度CRT、チルト台付)	107.000円
LP-3000(美しさ、静粛性、高速性を追求したレーザープリンタ)	254.000円
LP3000ETC(トナーカートリッジ)	29.000円
プリンタケーブル	6.800円
CRC-ISCi30(内蔵型130MB-SCSIハードディスク)	145.000円
PS98-1003-51(日本語MS-DOSVer5.0)	12.800円
MS-WINDOWSVer3.0A	25.000円
エクセルVer2.1(ウィンドウズ対応統合型ソフト)	98.000円
MS-WORD(ウィンドウズ対応ワープロソフト)	58.000円
PIO-DA134-4ME(98DA専用EMS対応4MB-RAM)	42.000円
AM-350(マウス)	6.800円
プリンタ用紙(A4サイズ100枚)	400円
ウェーブ・アイプラスワンセット	サービス

定価合計1.232.800円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
14,000円×48回	ボーナス40.700円×8回
12,000円×60回	ボーナス33.100円×10回
10,000円×72回	ボーナス32.800円×12回
14,000円×84回	ボーナス なし

プラン216 98DS2お買得一般セット

品目	価格
PC-9801DS2(32ビットCPU386SX搭載、クロック16MHz)	358.000円
CU-14FD(ドットピッチ0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	74.800円
AP-900PC(48ドットカラー熱転写プリンタ)	94.800円
PS98-1003-51(日本語MS-DOSVer5.0)	12.800円
MS-WORKS(表計算、データベース、ワープロ)	40.000円
AM-350(マウス)	6.800円
A4カット紙100枚	400円
PR-64M(縦型4段、マウステーブル付)	29.800円
SC-G10(ガスリフト上下調節機能付椅子)	14.800円
ウェーブ・アイプラスワンセット	サービス

定価合計629.200円 ➡ **特価399,000円**

月々	ボーナス
8,000円×36回	ボーナス32.400円×6回
6,000円×48回	ボーナス27.100円×8回
4,000円×60回	ボーナス29.200円×10回
7,800円×72回	ボーナス なし

プラン217 98DS超お買得セット

品目	価格
PC-9801DS2orDS/U2	358.000円
PC-KD882(ドットピッチ0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	89.800円
BJ-330J(136桁、48ドット高品位バブルジェットプリンタ)	208.000円
ASF-1311(シートフィーダ、カット紙の連続給紙)	20.000円
プリンタケーブル	6.800円
PS98-1002-52(日本語MS-DOSVer3.3D)	9.800円
AM-350(マウス)	6.800円
プリンタ用紙(A4サイズ100枚)	400円
ウェーブ・アイプラスワンセット	サービス

定価合計699.600円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
10,000円×36回	ボーナス30.700円×6回
8,000円×48回	ボーナス23.200円×8回
6,000円×60回	ボーナス23.900円×10回
8,800円×72回	ボーナス なし

プラン218 98GSmodel1お買得基本セット

品目	価格
PC-98GSmodel1(MS-WINDOWS、オーサウェアスターインストール済)	698.000円
XC-98V3(0.28ミリ、VGAモード対応高解像度CRT)	128.000円
ウェーブ・アイプラスワンセット	サービス

定価合計826.000円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
10,000円×48回	ボーナス33.400円×8回
8,000円×60回	ボーナス30.600円×10回
6,000円×72回	ボーナス33.500円×12回
10,500円×84回	ボーナス なし

プラン219 98GSmodel2お買得基本セット

品目	価格
PC-98GSmodel2(CD-ROM搭載)	828.000円
XC-98V3(0.28ミリ、VGAモード対応高解像度CRT)	128.000円
LP-3000(美しさ、静粛性、高速性を追求したレーザープリンタ)	254.000円
LP3000ETC(トナーカートリッジ)	29.000円
プリンタケーブル	6.800円
プリンタ用紙(A4サイズ100枚)	400円
ウェーブ・アイプラスワンセット	サービス

定価合計1.246.200円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
15,000円×48回	ボーナス45.800円×8回
12,000円×60回	ボーナス42.400円×10回
10,000円×72回	ボーナス41.100円×12回
15,300円×84回	ボーナス なし

プラン220 H98S本格WINDOWSセット

品目	価格
PC-H98Smodel8-002(80486SX、クロック20MHz)	548.000円
XC-1498CII(ドットピッチ0.28ミリ、超高解像度CRT、チルト台付)	107.000円
CRC-SC130A(130MB、SCSIタイプハードディスク)	168.000円
EHS-8000(H98S専用8MB増設RAM)	84.800円
BJ-330J(136桁、48ドット高品位バブルジェットプリンタ)	208.000円
ASF-1311J(シートフィーダ、カット紙の連続給紙)	20.000円
PS98-H1001-52(日本語MS-DOSVer3.3C)	9.800円
PS98-H1101-52(日本語MS-WINDOWSVer3.0)	25.000円
AM-350(マウス)	6.800円
プリンタ用紙(A4サイズ100枚)	400円
ウェーブ・アイプラスワンセット	サービス

定価合計1.177.800円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

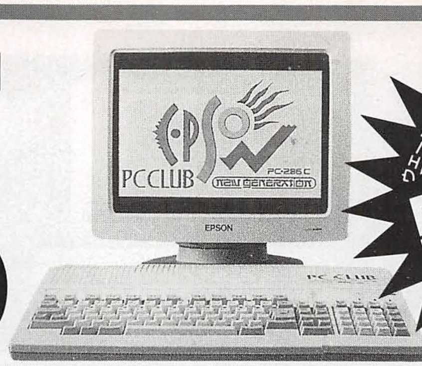
月々	ボーナス
12,000円×48回	ボーナス52.700円×8回
10,000円×60回	ボーナス45.100円×10回
8,000円×72回	ボーナス44.800円×12回
14,000円×84回	ボーナス なし

初心者から達人まで幅広い人に

ゆたかな98ソフトを活かす

EPSON

PC国民機。



ウェーブ・アイメンバーズカード
メンバーの特権
5年保証
ウェーブ・アイメンバーズカード

プラン221 98DX超お買得入門セット

品名	価格
PC-9801DX2orDX/U2(16ビットCPU286搭載)	318.000円
PC-KD854N(ドットピッチ0.39㎜、高解像度CRT、チルト台付)	84.800円
AP-900PC(48ドットカラー熱転写プリンタ)	94.800円
PS98-1002-52(日本語MS-DOSVer3.3D)	9.800円
MS-WORKS(表計算、データベース、ワープロ)	40.000円
AM-350(マウス)	6.800円
プリンタ用紙(A4サイズ100枚)	400円
ウェーブ・アイプラスワンセット	サービス

定価合計554.600円 ➡ 特価 **339,800円**

月々	ボーナス
7,000円×36回	ボーナス26.500円×6回
5,000円×48回	ボーナス23.800円×8回
3,000円×60回	ボーナス27.300円×10回
6,600円×72回	ボーナス なし

プラン222 98DO+超お買得セット

品名	価格
PC-98DO+(98VM、88MAのソフトが使用可能)	278.000円
CU-14FD(ドットピッチ0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	74.800円
AP-900PC(48ドットカラー熱転写プリンタ)	94.800円
AM-350(マウス)	6.800円
プリンタ用紙(A4サイズ100枚)	400円
ウェーブ・アイプラスワンセット	サービス

定価合計454.800円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
9,000円×24回	ボーナス32.300円×4回
6,000円×36回	ボーナス24.100円×6回
4,000円×48回	ボーナス23.100円×8回
6,600円×60回	ボーナス なし

PC-9801UF

プラン223 98UFお買得セット

品名	価格
PC-9801UF(CPU-V30HL、3.5インチFDD2基搭載)	218.000円
PC-KD854N(ドットピッチ0.39㎜、高解像度CRT、チルト台付)	84.800円
PC-PR150T(48ドットカラー熱転写プリンタ)	64.800円
AM-350(マウス)	6.800円
プリンタ用紙(A4サイズ100枚)	400円
ウェーブ・アイプラスワンセット	サービス

定価合計374.800円 ➡ 特価 **245,000円**

月々	ボーナス
10,000円×18回	ボーナス33.100円×3回
7,000円×24回	ボーナス28.900円×4回
4,000円×36回	ボーナス25.400円×6回
6,400円×48回	ボーナス なし

プラン224 PC-CLUB超お買得ワープロアートセット

品名	価格
PC-286C-STD(16ビットCPU80286搭載、FM音源内蔵)	168.000円
PC-KD854N(ドットピッチ0.39㎜、高解像度CRT、チルト台付)	84.800円
PC-PR150T(48ドットカラー熱転写プリンタ)	64.800円
PS98-1002-52(日本語MS-DOSVer3.3D)	9.800円
ユーカラWAVE(ワープロソフト、グラフィック作成、通信機能付)	9.800円
AM-350(マウス)	6.800円
プリンタ用紙(A4サイズ100枚)	400円
ウェーブ・アイプラスワンセット	サービス

定価合計344.400円 ➡ 特価 **199,800円**

月々	ボーナス
8,000円×18回	ボーナス27.900円×3回
5,000円×24回	ボーナス27.800円×4回
3,000円×36回	ボーナス22.300円×6回
5,200円×48回	ボーナス なし

Windows時代を身近にする32ビット・ハイクオリティPC誕生。

PC-386GE

プラン225 PC-386GEお買得基本セット

品名	価格
PC-386GE2(32ビットCPU386SX、3.5インチFDD2基搭載)	298.000円
PC-KD854N(ドットピッチ0.39㎜、高解像度CRT、チルト台付)	84.800円
AM-350(マウス)	6.800円
ウェーブ・アイプラスワンセット	サービス

定価合計389.600円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
6,000円×30回	ボーナス29.800円×5回
5,000円×36回	ボーナス26.000円×6回
3,000円×48回	ボーナス26.000円×8回
6,100円×60回	ボーナス なし

プラン226 PC-386GEお買得ワープロアートセット

品名	価格
PC-386GE2(32ビットCPU386SX、3.5インチFDD2基搭載)	298.000円
PC-KD882(ドットピッチ0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	89.800円
AP-900PC(48ドットカラー熱転写プリンタ)	94.800円
EP-SIM-2M(2MB、SIM)	29.000円
一太郎Ver4.3(ワープロソフト)	58.000円
Z'sSTAFFKID98(高機能グラフィック作成ソフト)	28.000円
HS-40CL(ハンディカラーイメージスキャナ)	69.800円
PS98-1003-31(日本語MS-DOSVer5.0)	12.800円
AM-350(マウス)	6.800円
ウェーブ・アイプラスワンセット	サービス

定価合計687.000円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
10,000円×36回	ボーナス37.800円×6回
8,000円×48回	ボーナス28.800円×8回
6,000円×60回	ボーナス28.600円×10回
9,500円×72回	ボーナス なし

Windows時代を加速する32ビット・ハイレゾマシン登場

PC-386GS

プラン227 PC-386GSお買得基本セット

品名	価格
PC-386GS2(32ビットCPU386、FDD2基)	398.000円
CR-5500(15インチマルチスキャン対応、高解像度CRT)	168.000円
AM-350(マウス)	6.800円
ウェーブ・アイプラスワンセット	サービス

定価合計572.800円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
10,000円×36回	ボーナス30.700円×6回
8,000円×48回	ボーナス23.200円×8回
6,000円×60回	ボーナス23.900円×10回
8,800円×72回	ボーナス なし

プラン228 386GS3本格ビジネスセット

品名	価格
PC-386GS3(3.5インチFDD2基、5インチFDD1基搭載)	423.000円
CR-5500(15インチマルチスキャン対応、高解像度CRT)	168.000円
BJ-330J(136桁、48ドット高品位バブルジェットプリンタ)	208.000円
ASF-1311(シートフィーダ、カット紙の連続給紙)	20.000円
プリンタケーブル	6.800円
PS98-1002-52(日本語MS-DOSVer3.3D)	9.800円
Lotus1-2-3R2.3J(表計算、グラフ、データベース)	98.000円
一太郎Ver4.3(日本語ワープロ)	58.000円
AM-350(マウス)	6.800円
プリンタ用紙(A4サイズ100枚)	400円
ウェーブ・アイプラスワンセット	サービス

定価合計998.800円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
12,000円×48回	ボーナス44.300円×8回
10,000円×60回	ボーナス38.000円×10回
8,000円×72回	ボーナス38.600円×12回
13,100円×84回	ボーナス なし

プラン229 386GS3ワープロアートセット

品名	価格
PC-386GS3(3.5インチFDD2基、5インチFDD1基搭載)	423.000円
CR-5500(15インチマルチスキャン対応、高解像度CRT)	168.000円
IO-735X(136桁、高品位カラーインクジェットプリンタ)	248.000円
プリンタケーブル	6.800円
一太郎Ver4.3(日本語ワープロ)	58.000円
花子Ver2(図形プロセッサ)	58.000円
Z'sSTAFF-KID98(高機能グラフィック作成ソフト)	28.000円
PS98-1002-52(日本語MS-DOSVer3.3D)	9.800円
AM-350(マウス)	6.800円
プリンタ用紙(A4サイズ100枚)	400円
ウェーブ・アイプラスワンセット	サービス

定価合計1.006.800円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

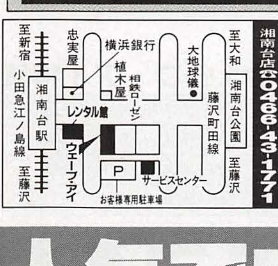
月々	ボーナス
15,000円×48回	ボーナス31.600円×8回
12,000円×60回	ボーナス30.400円×10回
10,000円×72回	ボーナス30.500円×12回
13,700円×84回	ボーナス なし

今すぐフリーダイヤル **0120-00-9898**

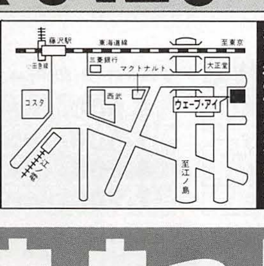
受付時間 AM10:00▶PM9:00
定休日:12/31(火)・1/1(水)・2(木)・14(火)・26(日)

藤沢	0466(43)1775	新潟	0252(75)5076	広島	082(293)0811
札幌	011(771)4971	東京	03(3226)9286	福岡	092(481)0502
盛岡	0198(24)3172	静岡	0542(54)0696	FAX	0466(43)1265
仙台	022(267)5371	名古屋	052(581)4325		
		大阪	06(362) 5057		

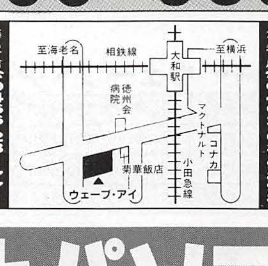
18歳未満の方は保護者とご一緒にお電話下さい(特価は税別)



湘南台店☎0466-43-1771



藤沢店☎0466-28-1771

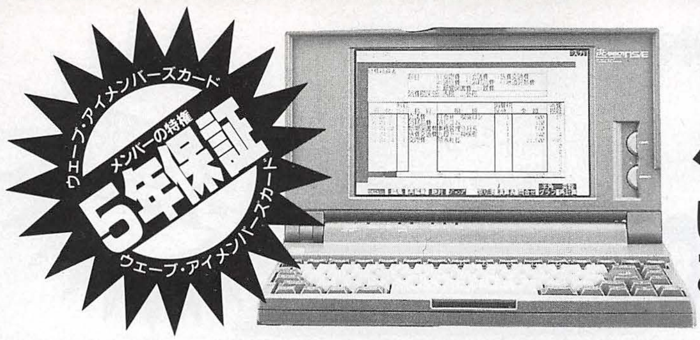


大和店☎0462-63-9898

WAVE EYE

【振込み先】横浜銀行湘南台支店
当座0000467

人気です。もっとパソコンを楽しもう。



ノート・ブックタイプ パソコンシリーズ!!

いつでもどこでも気ままに使いこなせるA4ボディサイズ。

単体ノートパソコン

機種	定価	価格
PC-9801NV	〆248.000円の品	ウェーブアイ特価
PC-9801NS/E	〆278.000円の品	ウェーブアイ特価
PC-9801NS/E40	〆418.000円の品	ウェーブアイ特価
PC-9801NS/E＋40MB内蔵ハードディスク	〆376.000円の品	特価259,000円
PC-9801NC	〆598.000円の品	ウェーブアイ特価
PC-9801NC/40	〆738.000円の品	ウェーブアイ特価
PC-9801NC＋40MB内蔵ハードディスク	〆696.000円の品	特価498,000円
PC-386NW2	〆278.000円の品	特価179,000円
PC-386NW1A	〆358.000円の品	ウェーブアイ特価
PC-386NW1B	〆418.000円の品	ウェーブアイ特価
PC-386NAE1	〆238.000円の品	ウェーブアイ特価
PC-386BOOK-L	〆378.000円の品	ウェーブアイ特価
PC-386BOOK-LX	〆498.000円の品	ウェーブアイ特価
PC-386BOOK-LC	〆658.000円の品	ウェーブアイ特価
J-3100SSW01	〆198.000円の品	特価68,000円
J-3100SX001	〆258.000円の品	ウェーブアイ特価
J-3100SX001＋60MB内蔵ハードディスク	〆396.000円の品	特価258,000円
J-3100SX001W	〆278.000円の品	ウェーブアイ特価
J-3100SX001VW	〆328.000円の品	ウェーブアイ特価
J-3100SL001VW	〆378.000円の品	ウェーブアイ特価
J-3100SX41P	〆398.000円の品	ウェーブアイ特価
J-3100SX61P	〆498.000円の品	ウェーブアイ特価
FMR-50NB1＋FMオアシス＋MSDOS	〆238.000円の品	ウェーブアイ特価
FMR-CARD	〆238.000円の品	ウェーブアイ特価
FMR-50NBX1	〆258.000円の品	ウェーブアイ特価

プラン230 98NS/E超お買得WINDOWSセット

PC-9801NS/E(32ビットCPU386SX搭載)	278.000円
TRUST-NE80(NS/E専用内蔵型80MBハードディスク)	112.000円
BJ-10V(80桁、48ドット高品位バブルジェットプリンタ)	64.800円
プリンタケーブル	6.800円
RCS-4000(4MB、EMS対応RAMカード)	74.800円
MS-WINDOWSVer3.0A	25.000円
PS98-1002-32(日本語MS-DOSVer3.3D)	9.800円
エクセルVer2.1(ウィンドウズ対応統合型ソフト)	98.000円
AM-350(マウス)	6.800円
プリンタ用紙(A4サイズ100枚)	400円
ウェーブ・アイプラスワンセット	サービス

定価合計676.400円 ➡ ウェーブ・アイ特価

10,000円×36回	ボーナス40.800円×6回
8,000円×48回	ボーナス31.100円×8回
6,000円×60回	ボーナス30.600円×10回
9,800円×72回	ボーナス なし

プラン231 98NS/E超お買得入門セット

PC-9801NS/E(32ビットCPU386SX搭載)	278.000円
AP-300(48ドット高品位熱転写プリンタ)	59.800円
プリンタケーブル	6.800円
CRI-UNO(入門ワープロ、表計算、アドレス帳、グラフィックエディタ等)	9.700円
PS98-1002-32(日本語MS-DOSVer3.3D)	9.800円
AM-350(マウス)	6.800円
プリンタ用紙(A4サイズ100枚)	400円
ウェーブ・アイプラスワンセット	サービス

定価合計371.300円 ➡ ウェーブ・アイ特価

8,000円×24回	ボーナス32.500円×4回
5,000円×36回	ボーナス26.000円×6回
3,000円×48回	ボーナス26.000円×8回
6,100円×60回	ボーナス なし

プラン232 98NS/E40お買得ビジネスセット

PC-9801NS/E40(32ビットCPU386SX、40MBハードディスク搭載)	418.000円
PC-PR150N(超小型48ドット熱転写プリンタ)	69.800円
PS98-1002-32(日本語MS-DOSVer3.3D)	9.800円
一太郎dash(本格ワープロソフト)	39.000円
アシストカルク(表計算ソフト、グラフ作成、データベース機能)	9.700円
アシストフォント(毛筆書体印刷ソフト)	9.700円
プリンタケーブル	6.800円
AM-350(マウス)	6.800円
プリンタ用紙(A4サイズ100枚)	400円
ウェーブ・アイプラスワンセット	サービス

定価合計570.000円 ➡ ウェーブ・アイ特価

10,000円×24回	ボーナス29.200円×4回
7,000円×36回	ボーナス20.100円×6回
4,000円×48回	ボーナス24.700円×8回
6,800円×60回	ボーナス なし

プラン233 98NCお買得ビジネスセット

PC-9801NC(386SX、クロック20MHz、TFTカラー液晶表示)	598.000円
TRUST-NE80(NS/E専用内蔵型80MBハードディスク)	112.000円
AP-1000(高品位48ドット熱転写プリンタ、B4サイズOK)	97.800円
プリンタケーブル	6.800円
RCS-4000(4MB、EMS対応RAMカード)	74.800円
MS-WINDOWSVer3.0A	25.000円
PS98-1002-32(日本語MS-DOSVer3.3D)	9.800円
Lotus1-2-3(WINDOWS対応のロータス1-2-3)	98.000円
AM-350(マウス)	6.800円
プリンタ用紙(A4サイズ100枚)	400円
ウェーブ・アイプラスワンセット	サービス

定価合計1.029.400円 ➡ ウェーブ・アイ特価

13,000円×48回	ボーナス46.300円×8回
10,000円×60回	ボーナス44.700円×10回
9,000円×72回	ボーナス38.500円×12回
14,000円×84回	ボーナス なし

プラン234 386NW2お買得セット

PC-386NW2(32ビットCPU386SX搭載、FDD2基)	278.000円
PCMS2M(専用マウス)	5.800円
BJ-10V(80桁、48ドット高品位バブルジェットプリンタ)	74.800円
プリンタケーブル	6.800円
MS-WORKS(表計算、データベース、ワープロ)	40.000円
PS98-1002-32(日本語MS-DOSVer3.3D)	9.800円
ウェーブ・アイプラスワンセット	サービス

定価合計415.200円 ➡ 特価268,000円

8,000円×24回	ボーナス29.600円×4回
5,000円×36回	ボーナス24.000円×6回
3,000円×48回	ボーナス24.400円×8回
5,900円×60回	ボーナス なし

プラン235 386NAE1お買得入門セット

PC-386NAE1(32ビットCPU386SX)	238.000円
PCMS2M(専用マウス)	5.800円
AP-300(48ドット高品位熱転写プリンタ)	59.800円
プリンタケーブル	6.800円
CRI-UNO(入門ワープロ、表計算、アドレス帳、グラフィックエディタ等)	9.700円
PS98-1002-32(日本語MS-DOSVer3.3D)	9.800円
プリンタ用紙(A4サイズ100枚)	400円
ウェーブ・アイプラスワンセット	サービス

定価合計330.300円 ➡ ウェーブ・アイ特価

7,000円×24回	ボーナス31.800円×4回
5,000円×36回	ボーナス21.400円×6回
3,000円×48回	ボーナス22.300円×8回
5,600円×60回	ボーナス なし

プラン236 386BOOK-LC本格ウィンドウズセット

PC-386BOOK-LC(32ビットCPU386SX搭載、TFTカラー液晶表示)	658.000円
CarryPack40(内蔵型40MBハードディスク)	98.000円
BJ-10V(80桁、48ドット高品位バブルジェットプリンタ)	64.800円
プリンタケーブル	6.800円
EMP-4000L(4MB、EMS、プロテクト対応RAMボード)	64.800円
MS-WINDOWSVer3.0	25.000円
PS98-1002-32(日本語MS-DOSVer3.3D)	9.800円
エクセルVer2.1(ウィンドウズ対応統合型ソフト)	98.000円
AM-350(バスマウス、350カウント仕様)	6.800円
プリンタ用紙(A4サイズ100枚)	400円
ウェーブ・アイプラスワンセット	サービス

定価合計1.032.400円 ➡ ウェーブ・アイ特価

13,000円×48回	ボーナス48.300円×8回
11,000円×60回	ボーナス40.400円×10回
9,000円×72回	ボーナス40.000円×12回
14,200円×84回	ボーナス なし

プラン237 386BOOK-LX超お買得ビジネスセット

PC-386BOOK-LX(32ビットCPU386SX搭載、NTNカラー液晶表示)	498.000円
AP-900PC(48ドットカラー熱転写プリンタ)	94.800円
HARMONY(ワープロ、表計算、データベース)	50.000円
PS98-1002-32(日本語MS-DOSVer3.3D)	9.800円
シムアース(シミュレーションゲーム)	12.800円
AM-350(バスマウス、350カウント仕様)	6.800円
プリンタ用紙(A4サイズ100枚)	400円
ウェーブ・アイプラスワンセット	サービス

定価合計672.600円 ➡ ウェーブ・アイ特価

11,000円×36回	ボーナス34.800円×6回
8,000円×48回	ボーナス31.100円×8回
6,000円×60回	ボーナス30.600円×10回
9,800円×72回	ボーナス なし

プラン238 386NW1B超お買得基本セット

PC-386NW1B(32ビットCPU386SX、40MBハードディスク搭載)	418.000円
PC-PR150T(48ドットカラー熱転写プリンタ)	64.800円
プリンタケーブル	6.800円
PCMS2M(専用マウス)	5.800円
EP-NTB-4M(EMS対応4MB増設RAM)	58.000円
プリンタ用紙(A4サイズ100枚)	400円
ウェーブ・アイプラスワンセット	サービス

定価合計553.800円 ➡ ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス26.200円×6回
5,000円×48回	ボーナス28.200円×8回
4,000円×60回	ボーナス25.000円×10回
7,200円×72回	ボーナス なし

仕事に遊びに場所を選ばない



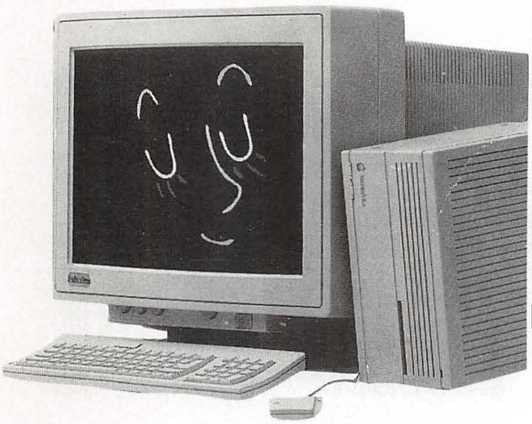
イージードライブ カンタン操作の MACとテラドライブ



ウェーブ・アイメンバーズカード
メンバーの特権
5年保証
ウェーブ・アイメンバーズカード

Macintosh

Apple Computer
Authorized Dealer



プラン240 Classicワープロ基本セット

MacintoshClassic2MB/40MHD
2MB増設RAM
EG-word
BJ-10V
PR-MACII
A4カット紙100枚

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
8,000円×36回	ボーナス12,400円×6回
5,000円×48回	ボーナス17,400円×8回
3,000円×60回	ボーナス21,900円×10回
5,800円×72回	ボーナス なし

プラン241 MacintoshLC4MB/40HD

MacintoshLC4MB/40HD
12インチRGBモニター

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
7,000円×36回	ボーナス28,100円×6回
5,000円×48回	ボーナス25,100円×8回
3,000円×60回	ボーナス28,400円×10回
6,800円×72回	ボーナス なし

プラン242 Macintosh Power Book 100-2M/HDD20W

Macintosh Power Book 100-2M/HDD20W
(漢字FD) 398,000円

予約受付中

プラン243 MacintoshClassicIIお買得基本セット

MacintoshClassicII4MB/HD80

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
7,000円×36回	ボーナス28,100円×6回
5,000円×48回	ボーナス25,100円×8回
3,000円×60回	ボーナス28,400円×10回
6,800円×72回	ボーナス なし

プラン244 MacIIsiビジネスセット

MacintoshIIsi5MB/40MHD
13インチカラーRGBディスプレイ
APPLE拡張キーボードII
EG-word
Excel
AP-900PC
PR-MACII
A4カット紙100枚

ウェーブ・アイ特価

月額	ボーナス
12,000円×48回	ボーナス53,000円×8回
10,000円×60回	ボーナス45,300円×10回
8,000円×72回	ボーナス45,000円×12回
14,000円×84回	ボーナス なし

プラン245 TERADRIVE3基本セット

品名	価格
TERADRIVEmodel3	248,000円
HTR-2200(専用ディスプレイ)	79,800円

定価合計327,800円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月額	ボーナス
8,000円×24回	ボーナス27,000円×4回
5,000円×36回	ボーナス22,200円×6回
3,000円×48回	ボーナス23,000円×8回
5,700円×60回	ボーナス なし

プラン246 TERADRIVE3お買得ワープロセット

品名	価格
TERADRIVEmodel3	248,000円
HTR-2200(専用ディスプレイ)	79,800円
HTR-2300(マウス)	6,800円
BJ-10V(80桁、48ドット高品位バブルジェットプリンタ)	74,800円
プリンタケーブル	6,800円
一太郎dash(本格ワープロソフト)	39,000円
プリンタ用紙(A4サイズ100枚)	400円
PR-64M(縦型4段、マウステーブル付)	29,800円

定価合計455,600円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月額	ボーナス
8,000円×36回	ボーナス24,500円×6回
6,000円×48回	ボーナス20,900円×8回
4,000円×60回	ボーナス23,900円×10回
7,000円×72回	ボーナス なし

プラン247 PS55Note超お買得ワープロセット

品名	価格
PS55Note/SJ4(40MB-HDD搭載、DOS/V添付)	368,000円
BJ-10V(80桁、48ドット高品位バブルジェットプリンタ)	74,800円
プリンタケーブル	6,800円
一太郎dash(本格ワープロソフト)	39,000円
HTR-2300(マウス)	6,800円

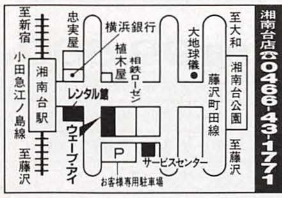
定価合計495,400円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月額	ボーナス
8,000円×30回	ボーナス27,300円×5回
6,000円×36回	ボーナス28,100円×6回
4,000円×48回	ボーナス26,300円×8回
7,000円×60回	ボーナス なし

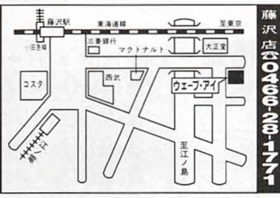
お申込みは今すぐ フリーダイヤル **0120-00-9898**

受付時間 AM10:00▶PM9:00
定休日:12/31(火)・1/1(水)・2(木)・14(火)・26(日)

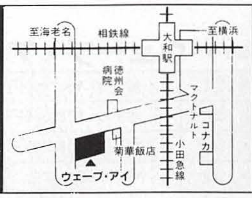
藤沢 0466(43)1775
札幌 011(771)4971
盛岡 0198(24)3172
仙台 022(267)5371
新潟 0252(75)5076
東京 03(3226)9286
静岡 0542(54)0696
名古屋 052(581)4325
大阪 06(362)5057
広島 082(293)0811
福岡 092(481)0502
FAX 0466(43)1265
18歳未満の方は保護者とご一緒にお電話下さい(特価は税別)



湘南台店☎0466-43-1771



藤沢店☎0466-28-1771



大和店☎0462-63-9898

WAVE EYE

【振込み先】横浜銀行湘南台支店
当座0000467

ホビーユースの最高機種です!

遥かな時間を超えて，君は，まだ見ぬ好敵手に出会うだろう—。

時は遥か38世紀の未来世界。大宇宙に飛び出した人類は，爆発的な勢いでその活動星域を広げていた。そんな宇宙時代，星々に散らばる人々の最大の楽しみは，毎月開催される「URC」の中継を銀河通信で観ることだった。惑星間レース「URC」—それは，超光速航行“c-DRIVE”のライセンスを所有し，超光速で銀河を駆け抜けるスペースシップ・パイロット，c-DRIVERしか参加することが認められていない苛酷な宇宙レースである。宇宙海賊や未知の異星人に襲われることさえある銀河でもっとも危険な冒険レース。

だが，勝者には銀河一の名誉と賞金が与えられるのだ！

すべてのc-DRIVERたちの夢と憧れを託し，時間と空間を超えた壮大なレースの幕がいよいよ切って落とされた。

※未来宇宙で光速航行レースを繰り広げるc-DRIVEは，$E=mc^2$（アインシュタインの法則）の「c（光速）」よりネーミングしました。

パソコン通信による日本初のネットワークシミュレーションゲーム

新感覚のスペースシミュレーションゲーム「c-DRIVE」は，パソコン通信によるネットワークゲーム。パソコン通信を使って，レース参加者はイメージするマシンとコースをホストコンピュータに登録します。ホストコンピュータによってシミュレートされたレース中間状況・結果は，全参加者の情報とともにストーリーとなって10日おきにダウンロードコーナーに。参加者は24時間いつでも好きな時間に各自ＭＳＸパソコンに転送することができます。その中間状況や結果を分析し，勝利へ結びつく次なる作戦をたてていく…ＲＰＧ要素の強いシミュレーションゲームで，銀河のヒーローになるのはあなた！

毎月変わる難関コース。大宇宙で繰り広げられる冒険レースに挑戦！

未来宇宙で行われる惑星間レース「URC」を舞台に，プレイヤーは超光速スペース・パイロット・c-DRIVERとしてレースに参加。レースの模様は，星間通信を使って全銀河に中継されます。

小惑星群，ガス惑星，サルガッソー，磁場の強い星域などなど，毎月現れるさまざまな難所が行く手を阻みます。c-DRIVERはコースに合わせて，クルーザークラス，Ｓクラス，また他のシップとジョイントできる小判ザメ型シップの３タイプの中からマシンを選んでください。マシンには光速航行に必要なレーザー，シールド，エンジンユニットなど数十種のパーツを搭載し，難所をクリアしていきます。準備万端整ったら，この苛酷なレースに飛び出そう。頭脳とカンで勝利を手中におさめるのは誰？

壮大な宇宙で白熱のレース！優勝者には豪華賞品を用意。

さまざまなコースを駆け抜け，数カ月にわたって行われる苛酷なレース。優勝するのは果たして誰か？

c-DRIVERたちの声やレースの詳細情報を満載したオンラインマガジン「URC official press」でレース状況をバッチリ入手！　リアルタイムな作戦を展開して勝利の女神をふりむかせましょう。レースの経過をアピールするのは「Databank」で。ここでは，自分のキャラやマシンの登録もします。１カ月のレース成績はレースダイジェストとして発表され，プログラムダウンロードシステムによって，いつでも観ることができます。

単に総合優勝を狙うだけでなく，クラス別優勝，区間賞など，勝利へのアプローチは豊富にあります。

仲間と競う，仲間と出会う。興奮の惑星間レース！

c-DRIVEは，全国のＭＳＸユーザーが同時に参加，競い合う大規模ネットワークゲーム。単独エントリーのほか，レース内で出会った仲間とチームを組んでのチーム参加もできます。オンラインマガジン「URC official press」で仲間を見つけたら，電子メールで作戦会議。成績をあげていくためにも，仲間とともにチームを組んでエントリーしてみよう。このチームづくりこそ，ネットワークゲームならではのおもしろさ。

自由な会話が行えるネットワークゲームでは，プレイヤーは，未来宇宙のパイロットとしての冒険レースを楽しみながら，全国の人々とコミュニケーションの輪を広げていくことができます。

月々1,500円の固定料金制。参加手続きも簡単。

パソコン通信でユーザーの不安だったのがアクセス料金。c-DRIVEは１カ月1,500円の固定料金制なので，安心してゲームを楽しんでいただけます。申し込み時に，この1,500円×２カ月分と登録料を支払うと，今なら専用モデムもプレゼントしています。ふだんのゲー

ムじゃ，会話もしょせんプログラム。シナリオに設定されたこと以外のできごとなんて起こらないけれど，ネットゲームならいつも新しい発見があります。

c-DRIVEは，ゲーム大好きユーザーにも，ゲームだけじゃなくもっと有効にマシンを利用したい，そんなＭＳＸユーザーにも絶対おすすめの新感覚ネットワークゲーム。あなたも，いますぐc-DRIVEに参加しませんか？



『c-DRIVE』の魅力

Ⅰ．勝負 レーシングゲームとしての魅力

●純粋に勝負として捉える。
数千人規模のレーシングゲームに勝利することを目指し，ライバルと競い合う楽しさ。

●レースに勝利することによって得られる,ステイタスの満足。

Ⅱ．知力 シミュレーションゲームとしての魅力

●難関を頭脳で突破する快感。

●予想を越えたレース展開への驚き，興奮。

●レース詳細情報のダウンロードサービスによる，レースを分析する楽しさ。

Ⅲ．仲間 ネットワークゲームとしての魅力

●コンピューターゲームでは味わえない，他人数プレイの臨場感。

●チームプレイなどの情報交換によるコミュニケーションの楽しさ。

Ⅳ．ドラマ RPGとしての魅力

●『c-DRIVE』世界に，自分が存在する楽しさ。

●レース毎，新たに生まれるドラマ，参加する楽しさ。

エントリー準備。宇宙船を設計！

マシンエディットプログラム，ユニット（パーツ）データ，航路図であるアトラスデータをパソコン通信で入手。コースを選択したら，**知力**で君のスペースシップを設計しよう！

チームエントリーするなら…

ひとりより，**仲間**がいるほうが楽しいに決まっている。「URC Official Press」には，仲間情報が満載。誰がチームを組みたいのか一目瞭然！ パソコン通信ならではの電子メールで連絡しあって，チームを結成しちゃおう。

ワクワク・ドキドキのシミュレーション

毎月３ステージで**ドラマ**が繰り広げられる。異星人襲来，小惑星群，サルガッソー……さまざまな難所が行く手を阻む。この苛酷なレースで優勝するのは誰だ。自分のマシン設計，作戦は正しかったか？ パソコン通信を使ってエントリー。君の**知力**が試される。

結果発表の日…

最終結果の発表の日は，ヒーロー誕生の日!! **勝負**に勝った者だけに与えられる，栄光のポイント。早速，結果をダウンロードしよう。競いあったライバル，チームメイト…全国の仲間からの熱い祝福がうれしい。ヒーローにはプレゼントも贈られる。

c-DRIVEへの参加申し込みは

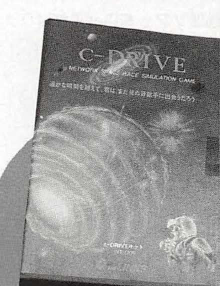
参加申し込み時に，参加固定料金3,000円（月額参加料金1,500円の2ヵ月分）と登録料3,000円をお支払い下さい。２カ月間，c-DRIVEを何度ご利用いただいても追加のアクセス料金はいりません。今なら,専用モデムを先着200名にプレゼントいたします。

右下の資料請求券を官製はがきに貼り，住所・氏名・年齢・職業を明記の上，THE LINKS事業部会員課「c-DRIVE」係まで送って下さい。３カ月目以降の参加料金のお支払い方法（月額固定料金1,500円）については参加お申し込み時にお知らせします。

また下記の店舗では，「c-DRIVEキット」を販売しています。

●主要販売店／ロケット３号店・ラオックスコンピュータ館・ヤマギワテクニカ（東京），栄電社テクノ名古屋，Ｊ＆Ｐ各店舗，タニヤマ無線本店（京都），ダイイチパソコンCITY 各店舗（広島），等

※なお，従来のネットワークサービス「THE LINKS」への入会は，別途入会手続きが必要です。



▲c-DRIVE専用モデムキット

資料請求券
BM2

一人でも多くの方に活用してもらいたい……。(Diet制作者：Teddy Matsumoto)

PC-9801シリーズ用 高速ファイル圧縮ソフト『Diet』

3,800円(メディア：5/3.5インチ2HD FDD)

私もこんなに痩せられた！感謝の電子Eメールが作者に殺到!!

感謝その1

やった!! 通信ソフトをダイエットしたら，98noteにいきなり98KB(キロバイト)の空きエリアが出現したゾ！

Dietの特徴のひとつは実行型ファイルと呼ばれるアプリケーションソフトの中枢部分を圧縮して，ファイルサイズを小さくすることです。Dietでは実行型ファイルを圧縮しても，見かけ上はなんら変わることなく使えます。魔法みたいな話ですが，実際，実行型ファイルを一度Dietした後，そのファイルがDietしてあるかどうかも忘れてしまうほどです。

■通信ソフトのCCT-98IIの実行型ファイルCCT.EXEは約216キロバイトですが，このプログラムをDietすれば約121キロバイトになります。ファイルサイズにして44%，95キロバイトの減少で，使用に際しては今までとなんら変わらない使用感が得られます。つまり，CCT.EXEをDietするだけで，ディスクにいきなり95キロバイトの空きエリアを出現させられるのです。

■まいと〜くVer.2もDietすれば，2HDタイプのフロッピーディスク1枚にまいと〜くの全ファイルとATOK7.DICなどの漢字変換用の辞書を入れてもまだ余裕があります。まいと〜くVer.2の実行用フロッピーディスクに含まれるファイルは全部で約600Kバイト。1枚のフロッピーディスクに，さらに漢字変換用の辞書を入れようとすると，ギリギリかモノによっては入りきらない辞書もあります。ところがこれらをDietすると約340Kバイトに圧縮されます（常駐モードの場合），Dietすることで余った260Kバイトをうまく使えば辞書も余裕で入りますし，ちょっとしたツール・プログラムをRAMディスクに入れておくこともできるようになります。



通信ソフトもDietすればラクラク持ち運び



ロータス1-2-3もDietすればデータとシステムが1枚に！

ユーザーの声



千代田区の会社員K氏

Let'sアイリスで登録した顧客データベースのバックアップがフロッピー5枚分にもなって不便を感じていたところ，このDietのおかげでフロッピー1枚分のメモリサイズに収められ，作業能率が格段にアップしました。

※『Diet』はTeddy Matsumoto氏が制作し，フリーウエア・ソフトとしてパソコン通信等を通じて配布され，特にハイエンド・ユーザーに定評のある，高速ファイル圧縮ソフトです。本商品は，通信等，本ソフトを入手する環境にないユーザーに対して頒布することを目的に企画されたもので，操作方法等の解説書の他，ソフト自体に，初心者，ユーザーでも，手持ちのソフトに簡単に組み込める手順をプログラムしてあります。
※本ソフトを使用してデータやアプリケーションソフトに不具合が生じても，作者及び当社は，その責を負いません。重要なデータやソフトはバックアップを取ってお使いください。



感謝その2

えっ！ フロッピー5枚分のデータが，たった1枚のフロッピーに入るって?!

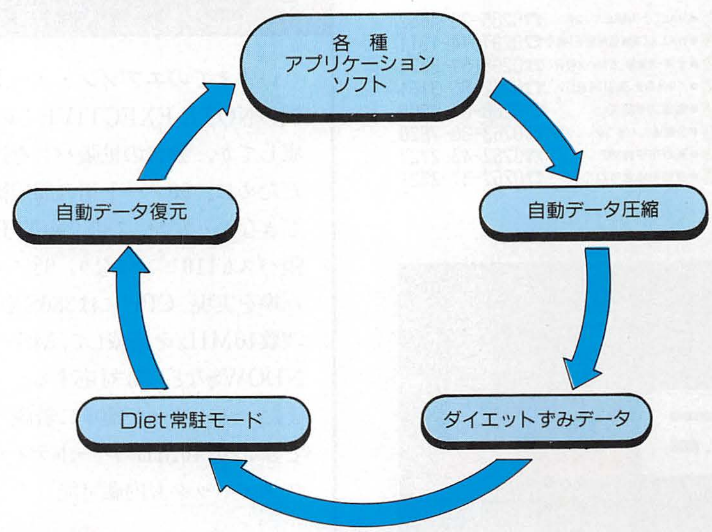
Dietでは常駐モードという機能をうまく使うことによって，データも圧縮できます。データベースやワープロなどでは，プログラム自体よりもデータファイルの方が大きくなることが多いようです。このような場合，Dietでプログラムを圧縮するだけではなく，データをDietしておき,常駐モードで使用すればより効果的です。

■データベースのデータは大きなものでは数Mバイトにもなります。Dietすることで5割から8割はファイルサイズが減少しますから,それだけDietの効果も大きいわけです。データをDietして使う場合は,常駐モードと言って，常にデータの出入りを監視していてDiet済みのファイルがくると自動的に復元するような機能で使うことにより,使用者はDietの存在を意識することなくデータベースが使えるわけです。

■一太郎DashにもDiet。一太郎Dashの場合プログラム自体がオーバーレイという特殊な方法を使っているため実行型ファイルとしてはDietできません。Dietには常駐モードを使ってオーバーレイをDietする機能もあるのですが,一太郎Dashはかなり頻繁にディスクをアクセスするために，いちいち圧縮と復元をせねばならず，時間がかかりすぎてしまいます。そこで一太郎Dashではプログラムの圧縮は諦めて，文書ファイルの圧縮のほうに焦点を絞った方が賢明のようです。

常駐モードで簡単ダイエット

本書に付属しているDietプログラムの画面に表示されたアプリケーション・ソフトは，画面の指示に従って作業するとDietを常駐させてしまえます。ワープロ文書や表計算・データベースなどのデータは自動的にダイエットされて記録されます。しかも常駐モードのDietは，アプリケーション・ソフトからのデータ保存，データ読込み命令があれば影もなく現れて，データの圧縮・復元を行ないますので，ユーザーはDietソフトの存在を意識せずに各種アプリケーション・ソフトを使うことができます。



EPSON
PC-386P

価格
268,000円

関連記事 P.67〜70

底面30×30cmの超コンパクトなデスクトップ・マシン。CPUには386SXクロック周波数16MHzをメモリ・アクセスをノーウエイトで搭載。ユーザーズ・メモリは標準で1.6 MBを実装する。拡張スロットは2基だが，メモリは専用拡張スロットに，ハードディスクは内蔵できるため，これで必要十分だ。オプションのハードディスク・パックは，本体前面にフロッピーディスク感覚で抜き差しできる親切設計。



今月の新製品ピックアップ

EPSON
PC-386NOTE AE

価格
238,000円

関連記事 P.71〜74

いままでのエプソン・ノートは従来機種のNOTE EXECTIVEとの互換を考慮してか，独自の拡張バスを採用していたために，98ノート用の周辺機器が接続できなかったが，この「NOTE AE」は拡張バスも110ピンになり，98ノートと完全互換を実現。CPUには386SXクロック周波数16MHzを搭載して，MS-WINDOWSなどにも対応する。
また，ユーザーが簡単に着脱できる20/40MBのハードディスク・パックも内蔵可能。



KAWAI

サウンドパレットMINI

価格
39,800円

関連記事 P.75〜77

コンピュータ・ミュージックのシステムとしては最も安価な製品。兄きぶんの「サウンド・パレット(価格54,800円)」よりも音色数は落ちるものの，マルチ・ポイント・サンプリングしたピアノの音色を新たに加えるなど，音源としての魅力は十分。サウンド・パレットにあるEXP端子がない代わりに，PHONE端子が付け加えられた。



ROLAND

ミュージ郎500

価格
145,000円

関連記事 P.78〜81

ゼロから音作りができるLA音源と，ローランドが提唱する新しいDTMSの規格「GS」音源の二つを搭載。音源のCM-500はさまざまなモードを持ち合わせ，GS音源でCM-64のPCM音源部分をエミュレートする"CM-64"モードも用意する。ソフトもバージョン・アップされ，いままでのLA音源，PCM音源の他に，GS音源にも対応する。このソフトはGS音源のドラム・パターンの切り替えもできるなど，SC-55ユーザーなどにも朗報だ。



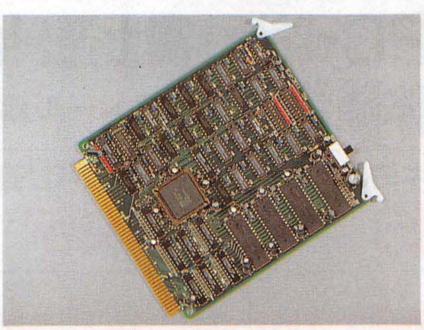
エム・エス・ケイ

CPUボード「M3」

価格
68,000円

関連記事 P.86〜87

NECのPC-9801シリーズの中で，CPUにV30を搭載したマシンに対応したハイ・スピード・ボード。このボードを拡張スロットに装着するだけで変身する。



IBM

PS/55Z 30U

価格
425,000〜
728,000円

関連記事 P.82〜85



IBMのPS/55Z 30Uは，本体とディスプレイが一体化したワン・ボックス・タイプのPS/55シリーズ・マシン。コンパクトにできているが,CPUは80386SX(20MHz)を採用し，メモリは標準で2MBと6MBのモデルがある。DOS/Vマシンの必須条件，VGAを上回るXGA仕様（1,024×768ドット）のディスプレイを搭載しているのが大きな特徴である。

CONT

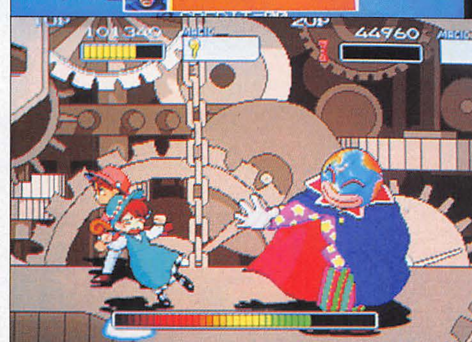
マイコン

BAS

2月号







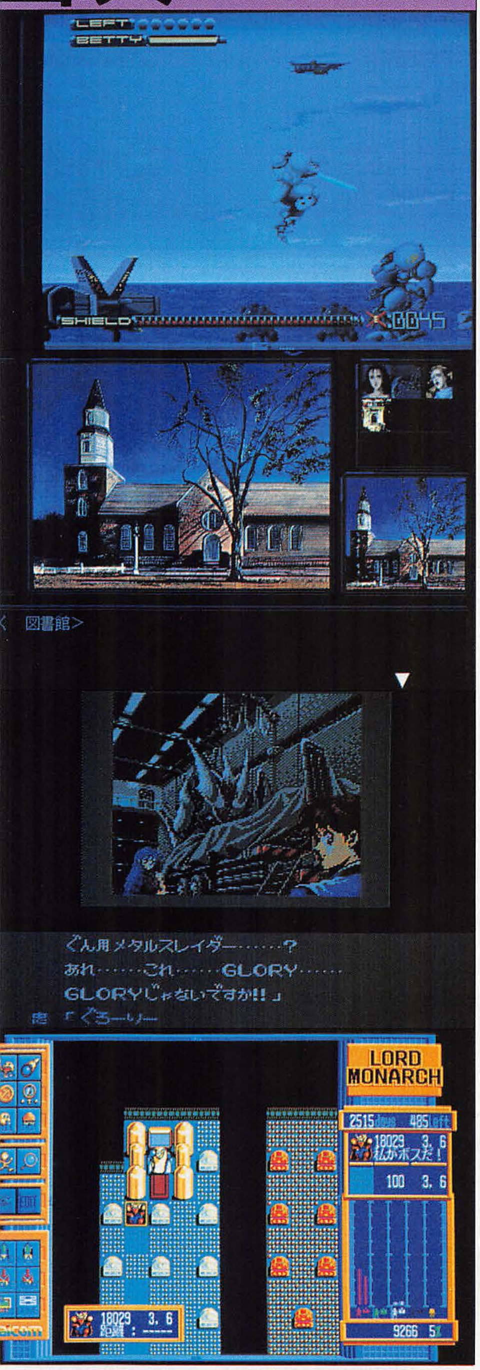


ENTS

わかる！動かせる！パソコンの楽しさを伝える雑誌

Magazine

目次



Super Soft 大特集

BM特選プログラム・コーナー

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

広告さくいん

第11巻 第2号 1992年1月25日印刷　1992年2月1日発行　特別定価480円(本体466円)
電波新聞社　1992 Printed in Japan　編集発行人：平山哲雄
東京都品川区東五反田1-11-15　郵便番号141　電話 東京(03)3445-6111(大代表)
振替(東京)5-51961
印刷：奥村印刷　製本：株式会社 堅省堂

新製品**徹底**レポート



底面サイズ30×30cmの超コンパクトな386SX搭載マシン

PC-386P

EPSON 価格268,000円

問い合わせ先
エプソンPCインフォメーション・センター
東京　☎03-3377-3531
名古屋☎052-953-9230
大阪　☎06-397-0915

エプソンからコンパクトさと高性能を合わせ持ったパソコン，PC-386P（型番PC-386P2）が発売されました。

PC-386Pは，30×30cmという小さなボディに32ビットCPUi386SXを搭載し，3.5インチ・フロッピーディスク・ドライブを2基搭載し，1677万色中256色を表現できる高性能を秘めています。

また，国産32ビット・パソコンのなかで最も低価格であるのも見逃せません。

●Written by　北澤　充裕

最近では，ノート・パソコンやブック・パソコンが“小型パソコン”として流行りのようですが，デスクトップ・パソコンにも小型のものがあるのです。

しかし，従来の小型デスクトップ・パソコンは廉価版としての意味合いが強かったのですが，このPC-386Pは他のデスクトップ機と比べて機能的にも遜色ないという優れものです。

コンパクト・デスクトップ

パソコンを導入するにあたって，机の上の限られたスペースをパソコンのために占有されてしまうのは我慢ならないという人はいませんか。

日本の住宅難もさることながら，机の上の住宅難ならぬ置き場所難は困りものです。

便利なパソコンも，置き場所があってこそのものですから，これは非常に深刻な問題ですね。

こんな問題を解決するのが，コンパクト・デスクトップことPC-386Pです。PC-386Pは，30×30×10.1cmという非常にコンパクト（注1）ながらも高機能をもった高性能パソコンです（**写真1**）。

これだけ小さければ，デスクサイドに置いたとしても，ほとんど場所をとらないので，机の上を有効に活用できますね。

本体は横置きだけでなく，縦置きにすることもできるで，机の上だけでなく本棚の中など，どんな場所にでも自由にレイアウトできます。

32ビット・パワー

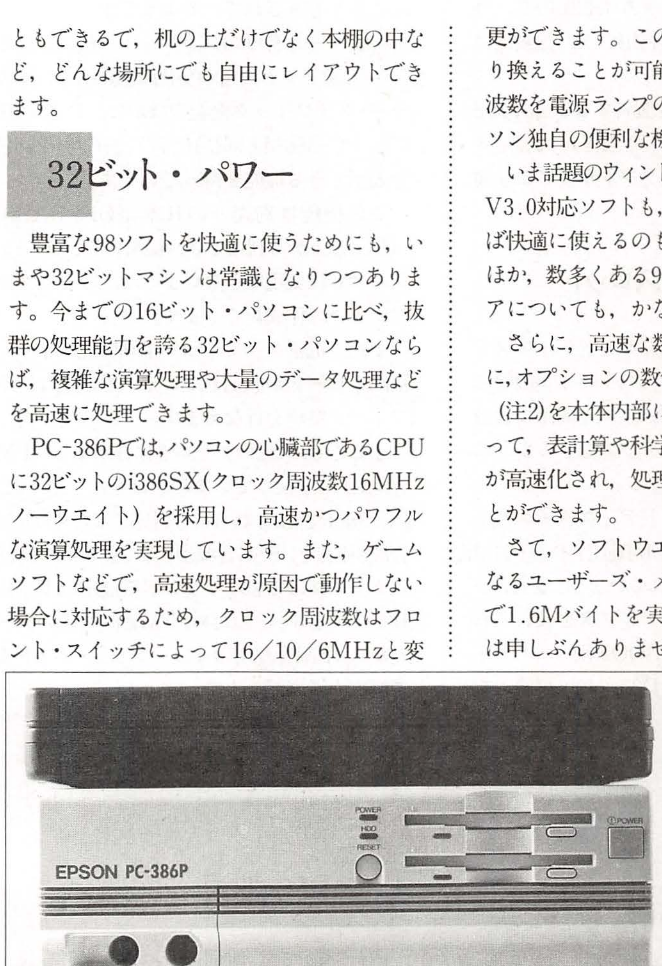
豊富な98ソフトを快適に使うためにも，いまや32ビットマシンは常識となりつつあります。今までの16ビット・パソコンに比べ，抜群の処理能力を誇る32ビット・パソコンならば，複雑な演算処理や大量のデータ処理などを高速に処理できます。

PC-386Pでは，パソコンの心臓部であるCPUに32ビットのi386SX（クロック周波数16MHzノーウエイト）を採用し，高速かつパワフルな演算処理を実現しています。また，ゲームソフトなどで，高速処理が原因で動作しない場合に対応するため，クロック周波数はフロント・スイッチによって16／10／6MHzと変更ができます。このスイッチは動作中にも切り換えることが可能で，実行中のクロック周波数を電源ランプの色で判別できるのもエプソン独自の便利な機能です。

いま話題のウィンドウズこと，MS-Windows V3.0対応ソフトも，32ビットのPC-386Pならば快適に使えるのも魅力の一つですね。そのほか，数多くある98シリーズ対応ソフトウエアについても，かなり快適に操作できます。

さらに，高速な数値演算が必要な人のために，オプションの数値演算プロセッサi387SX（注2）を本体内部に装着できます。これによって，表計算や科学技術計算などの演算処理が高速化され，処理時間の短縮化をはかることができます。

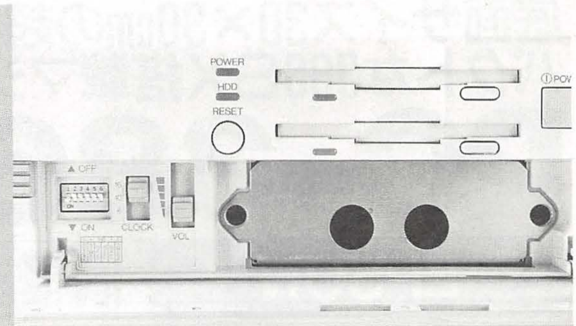
さて，ソフトウエアを動作させる上で気になるユーザーズ・メモリの容量ですが，標準で1.6Mバイトを実装しているので，容量的には申しぶんありません。



《写真1》PC-386 NOTE AEとPC-386Pを比較。なんと幅ではノート・パソコンより優れている



《写真2》ノート・パソコン用のハードディスク・パックもアダプタをつけることで，FD感覚で内蔵できる



《写真3》フロント・パネルのフタをあけたところ。左からディップ・スイッチ，CPUのクロック周波数切り替えスイッチ，音源ボリューム，ハードディスク・コネクタ

さらに，メモリが必要な場合には，オプションの増設RAMモジュールをCPUボードに直接装着するか，オプションの増設RAMボードと増設RAMモジュールを組み合わせて内部拡張スロットに装着することで，最大で14.6Mバイトまで増設できます。

そのため，外部拡張スロットを占有することなくメモリの増設ができる(注3)ので，外部拡張スロットを有効に利用でき，拡張性は抜群といえます。

このように増設RAMを装着することで，MS-Windows V3.0対応ソフトなど，大容量メモリを必要とする高機能ソフトウエアにも簡単に対応できます。

斬新なHDDスロット

現在では必需品となったハードディスクですが，PC-386Pではフロント・パネルの中にHDDスロットを設けてあるので，簡単に装着でき，手軽にシステム・アップできるようになっています（写真2）。

ここに装着できるハードディスク・ユニットは，40MバイトとSCSI対応(注4)の100Mバイトの2種類が用意されています。また，ハードディスク・パック・アダプタを装着すれば，エプソンのNOTE／BOOK用ハードディスク・パック（PCNTHD20／40）が使えるのも魅力です。

NOTEやBOOKなどとデータを共有したり，用途ごとにHDDユニットを複数用意することで，大容量データを扱える環境を簡単に実現できるなど，種々多様な使いかたができます。

従来のような内部装着タイプに比べて，本体を開けるなどの面倒な作業が必要ないので，初心者でも簡単にシステム・アップできます。ユーザーを第一に考えた優しい“気配り設計”が嬉しいですね。

豊かな表現力

最近のパソコン活用法として，コンピュータ・グラフィックスは人気があり，98シリーズ用のグラフィック・データが通信などで盛んにやりとりされているようです。

98シリーズ標準のグラフィック機能である640×400ドット，4096色中16色表示というカラー・グラフィック機能のほかに，PC-386Pでは，PC-386Mと同じ16,777,216色中256色を表示できる機能を持っています。

この機能は別売りの日本語DiskBASIC（PCB32）から利用でき，従来のPC-9801シリーズでは表現できないような，多彩なグラフィックの作成ができます。

また，拡張グラフィック描画機能により，描画スピードが向上しているので快適なグラフィック処理を行なえます。

ところで，最近のゲームでは音楽などにFM音源(注5)を使っているのがほとんどですね。PC-386Pでは，これらにも対応するためにFM音源3和音と，SSG音源3和音による6重和音8オクターブの多彩なサウンド機能を標準で搭載しています。そのため，FM音源対応のゲームから，FM音源用のミュージック・ソフトまで幅広く活用できます。

このFM音源の出力は，内蔵のスピーカで聞くこともできますが，背面のLINE OUT端子からオーディオ機器へ接続することで，迫力たっぷりのサウンドを楽しめます。

便利な設計

PC-386Pでは，画面に表示されている設定メニューにしたがって入力するだけで簡単に環境設定できる，ディップ・スイッチ・レス機構を採用しているので，初心者でも安心して使えます。

また，外部拡張スロットは，背面に2スロット用意されており，PC-9801シリーズ用の各種オプション・ボードを装着できます。

前面のカバー内部には，特殊設定のためのディップ・スイッチと，クロック周波数切り換えスイッチ，音量設定のためのボリューム，前述のHDDスロットが装備されており，いずれも操作しやすいように配置されています（写真3）。

ターミナルFDDモード

さて，最近のEPSON PCシリーズの特徴であるターミナルFDDモードを，PC-386Pも装備しています。

このターミナルFDDモードというのは，PC-386P本体の内蔵されているFDDを他のPCの外部拡張FDDとして使うための機能で，オプションの増設FDDケーブルを，本体の増設FDDコネクタに接続するだけです。

これによって，5インチFDDを搭載したデスクトップ・パソコンや，ノート・パソコンとのデータ共有化を簡単に実現でき，今までのように増設フロッピードライブを通さなくてすむため，作業をスピーディに行なえます。

キーボードは○

人とコンピュータの接点となるキーボードは，パソコンを使う上で重要なアイテムの一つです。そのため，キーボードのでき如何でパソコンの総合評価が変るといっても過言ではありません。

PC-368Pのキーボードは，PC-386Mのと

きに比べて少しばかり堅めにはなりましたが，一般的に柔らかい部類に入ると思われます。しかし，ただ柔らかいだけではなく，軽くひっかかるようなエプソン独特のキータッチは，慣れてくると快適にタイプできます。クセがないので，長時間のタイプでも疲れを感じることはありません。

欲を言えば，キーボードを小型化したために，カーソル・キーなどの特殊キーが密集しているため，慣れるまで押し間違えやすいようです。

その他には，PC-386Mのときにはなかったvfキー（特殊ファンクション・キー）が装備されているのが特徴です。

背面コネクタ

PC-386Pの背面には，拡張スロット（×2）電源スイッチと連動したサービス・コンセント（2個）と，増設FDD，RS-232C，アナログRGB，デジタルRGB，プリンタの各コネクタと，オーディオ出力端子が装備されています（**写真4**）。

通常はマウス用コネクタが加わるわけですが，PC-386Pの場合には，マウス・コネクタを前面，キーボード・コネクタの隣に配置することで，ケーブルの脱着などが楽にできるよう細かい配慮がなされています。

注意していただきたいのは，マウス・コネクタが従来のような形状ではなく，ミニDINコネクタとなっているので，専用のマウスが必要となります。

ただし，従来のマウスをすでに持っているのであれば，オプションのマウス変換ケーブル（PCMSC）を使えば，そのまま使えます。

デスクトップ・ノート

PC-386Pは，性能的な面ではPC-386M，外見的な面ではPC-286UXの後継機にあたります。

また，小さくてレイアウト・フリーであるという点に重点を置けば，同時発売のPC-386NOTE AE（こちらはPC-386NOTE Aの後継機）の据え置き型と考えることもできます。

つまり，PC-386PはNOTEに近いデスクトップ・パソコンということになります。

従来の小型デスクトップは，PC-286UXのように16ビットのi80286をCPUに採用したパソコンがほとんどでした。そのため，据え置き型のパソコンとして使うには性能的に素晴らしいとはいえないものでした。

しかし，このPC-386Pは，32ビットCPUであるi386SXを採用したことで，コンパクトなボディの中に第一線で活躍できるだけの処理能力を秘めた高性能パソコンとなったわけです。

PC-386Mとの相違

PC-386Pは，PC-386Mの後継機であると述べたわけですが，どこが変ったのでしょうか。

最後の締めくくりとして，2機種の相違点について考えてみます。

①標準メモリ容量が増えた

まず，最大の相違点は標準メモリ容量にあります。

PC-386Mは標準で640kバイトしか搭載されておらず，32ビットCPUの利点を活かせませんでしたが，PC-386Pでは1.6Mバイトを標準装備して，ソフトウエア動作に余裕を持たせました。

②小型化

PC-386Mも発売当初は小型・高性能パソコンとして話題になりましたが，これをさらに小型化することで，省スペース指向を追及しました。この小型化にともない，外部拡張スロットは3スロットから2スロットへと変更されました。

③使いやすさの追及

使いやすさを追及した結果として，背面にあったHDDスロットを，正面パネル内部へと移しました。これにより，背面へ手を延ばす必要がなくなり，HDDパックの交換などがスムーズかつ簡潔に行なえるようになりました。

④細かい点の見直し

キーボード・ロック機能や，イメージ・スキャナ・インターフェースなど，普段あまり使わないような機能を廃止することで，低価格化を実現しています。

キーボード・ロック機能は，おもしろい機能ではありましたが，個人用パソコンとして考えた場合にそれほど重要な機能ではないために削除されたのではないでしょうか。イメージ・スキャナ・インターフェースについても同様の理由が考えられます。

⑤低消費電力化

PC-386Mの消費電力は35W（最大120W）でしたから，当時としては低消費電力パソコンでした。

PC-386Pではカスタム・チップなどを使うことによって25W（最大105W）と，さらに低消費電力化を実現しています。この値は，普通のデスクトップ機の半分程度と考えられます。

＊

これらの相違点をふまえてPC-386Pのスタンスを考えると，PC-386Mの単なるマイナー・チェンジではなく，『いかに価格を抑えて，いかに高機能にするか』を徹底して追及した新しいマシンといえるでしょう。

少なくとも，このPC-386Pは，パーソナルPCの新世代を担うマシンであるという印象を受けました。

注釈

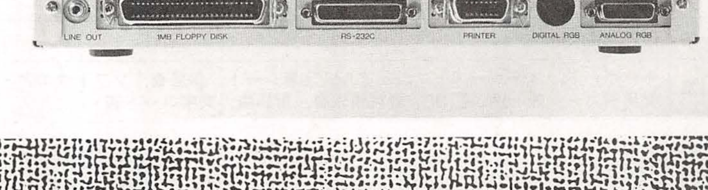
注1：A4のサイズは，おおよそ270〔mm〕×210〔mm〕。PC-386PはA4サイズよりひとまわり大きい

注2：数値データ・プロセッサはNDPと呼ばれ，浮動小数点演算や対数計算などのCPUが持っていない演算命令を拡張するためのプロセッサ。普通はコ・プロセッサと呼ばれている

注3：一般的なデスクトップ機では，外部拡張スロットに増設RAMボードを装着することで，RAM容量の増設を行なう。最近では内部拡張できる機種が増えてきた

注4：Small Computer System Interfaceの略。パソコンなどの小型コンピュータと周辺機器との間でデータを交換するための世界標準規格。一般に転送速度が高速

注5：YAMAHAが発売した波形合成のシステム。正弦波を歪ませたり，いくつかの波形を合成することで，楽器の音や自然に発せられた音に近い音を作れる。音色のバリエーションも豊富で，業務用ゲームにも好んで使われる



《写真4》汎用拡張スロットが二つ見えるリアパネル。LINE OUT端子も注目だ

〈エプソン PC-386P 機能仕様〉

分類	項目		仕様
CPU			i386™SX クロック16MHz（ノーウエイト） （スイッチにより10MHz／6MHzに切り換え可能）
メモリ	ROM		BIOS，その他96kバイト
メモリ	RAM		ユーザーズ・メモリ 1.6Mバイト （ソフト・ディップ・スイッチにより512kバイト～640kバイトのメモリ空間を切り離し可能） 最大ユーザーズ・メモリ容量14.6Mバイトまで本体実装可 （内部専用スロット：14Mバイト，増設RAMモジュール・ソケット×1，内部拡張スロット(PCR88用)×1）
メモリ	VRAM		テキスト用VRAM 12kバイト
表示機能	テキスト表示		80文字×25行，80文字×20行 40文字×25行，40文字×20行 カラー８色（アナログRGBディスプレイ使用時）
表示機能	グラフィック表示 カラー	モード1	640×400ドット　２画面 640×200ドット　４画面 4096色中16色(アナログRGBディスプレイ使用時)　８色(デジタルRGBディスプレイ使用時)
表示機能	グラフィック表示 カラー	モード2	640×400ドット　１画面 1677万色中256色（アナログRGBディスプレイ使用時）
表示機能	グラフィック表示	モノクロ	640×400ドット　８画面 640×200ドット　16画面
表示機能	漢字表示		JIS第１，第２水準漢字ROM標準装備 16×16ドット JIS第１水準漢字2966字 JIS第２水準漢字3388字 JIS非漢字524字，その他814字，ユーザー定義文字188字
キーボード			JIS標準配列準拠 テンキー，コントロール・キー，15ファンクション・キー，CAPS及びカナキーはノンロック・タイプ　(LED表示) セパレート・タイプ（本体とカール・ケーブルにより接続）
記憶装置	フロッピーディスク		1M／640kB両用タイプの3.5インチFDD2基内蔵 増設フロッピー・インターフェース内蔵（モード設定により外部FDDとして使用可能）
記憶装置	ハードディスク		40MBタイプまたは，100MBタイプ(SCSI)3.5インチ・ハードディスク・ユニットを１基内蔵可能 ハードディスク・パック・アダプタ（オプション）装着により，20MB／40MBタイプ NOTE A／NOTE AE用ハードディスク・パック装着可能
インターフェース	マウス		内蔵，PCマウス（PCMS2Mおよび相当品）接続可能（ミニDINコネクタ）
インターフェース	プリンタ		８ビット・パラレル・インターフェース（セントロニクス社仕様に準拠，14ピン）
インターフェース	シリアル		1ch内蔵，RS-232C規格に準拠
インターフェース	CRT		アナログRGBディスプレイ用，デジタルRGBディスプレイ用
インターフェース	増設FDD		1MBタイプ専用FDDインターフェース内蔵（ターミナルFDDモードのインターフェースを兼ねる）
サウンド機能			FM音源３和音 SSG音源３和音 スピーカー内蔵 LINE OUT端子付
カレンダ時計			NiCd電池によるバックアップ
内部拡張スロット			1スロット
外部拡張スロット			２スロット（PC-9800シリーズ用拡張ボード使用可）
電源			AC100V±10%，50／60Hz
温湿度条件			温度10～35℃，湿度20～80%（ただし結露しないこと）
外形寸法			本体 300(W)×300(D)×101(H)mm キーボード 430(W)×169(D)×40(H)mm
重量			5.0kg
消費電力			25W（最大105W）
本体添付品			キーボード，ユーザーズ・マニュアル，注意シート，保証書，ソフトウエア・インストレーション・プログラム，アース線セット，愛用者カード兼「VALUE UP」資料請求書，用語集，文字コード表

新製品徹底レポート

拡張バスが98互換になった386SX搭載ノート・パソコン

PC-386NOTE AE

EPSON　価格238,000円



問い合わせ先
エプソンPCインフォメーション・センター
東京　☎03-3377-3531
名古屋☎052-953-9230
大阪　☎06-397-0915

エプソンから新しいノートブックパソコンが発売されました。「PC-386NOTE AE」です。

1990年にPC-286NOTE Fを発売して以来，NOTE F→NOTE A→NOTE W→NOTE AEと4代めのノート・パソコンになります。

初代のFと今回のAEを比べてみると，CPUはV30からi386SXの16MHzになり40MBのハードディスク・パックが内蔵可能になりました。大きさはA4ファイル・サイズと占有面積は変わりません。わずか2年，あらためてコンピュータ技術の開発スピードの早さに驚かされます。

松島周平

98NOTE互換の拡張バス

ノート・パソコンは最も売れ筋のパソコン・タイプです。最近ではパソコンの販売台数の約半分はノート・パソコンだという調査もでています。

そのぶんたいへんな激戦区で各社とも商品の差別化を図るために，さまざまな工夫を凝らした製品を発売しています。CPUのパフォーマンス，ディスプレイの見やすさ，ハードディスクの容量，使いやすさ，アフターサービス，そして価格とさまざまな分野で厳しい競争が行なわれているのです。

メーカーにとっては厳しい競争でも，私達一般ユーザーからみれば安価で良質の製品が供給されるわけですから，各メーカーさんにはもっとがんばってもらいたいものです。

このような状況の中でエプソンは98互換機路線を引いています。互換機というからには98より高いパフォーマンスで，値段が安く，当然ソフトウアや周辺機器が正常に動くことが要求されます。

ところが，今までのエプソンのノート・パソコンは大きな点で互換機とはいえない部分がありました。

それは，外部拡張バスにエプソン独自の規格のものを使っていたことです。この外部拡張バスに互換性がないため，98ノート用に各サード・パーティから発売されているハードディスクやその他の周辺機器が利用できないという，ユーザーにとっては残念な状況が続いたのです。

そこで，今回のPC-386NOTE AEではこの外部拡張バスを98互換のものに変更しています。これで豊富な98NOTE用の外部機器が使えることになり，完全な互換機となったといえるでしょう。

CPUは386SX クロック周波数16MHz搭載

CPUは32ビットのi386SXクロック周波数16MHz，メモリ・アクセスをノーウエイトで使っています。

現在では最も多く使われているCPUで，デスクトップ形PCと同等のパフォーマンスを誇ります。ユーザーズ・メモリは640kBを標準装備しています。

このスペックは現在のノート・パソコンの水準からみればほぼ常識的なスペックといえます。

ただし，386SXというCPUスペックを考えれば，やや不足に感じる人もいるでしょう。

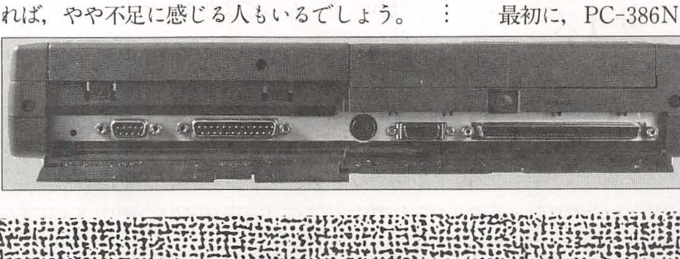
ごく単純にワープロや表計算のソフトだけを利用するなら，このメモリでも十分でしょうが，MS-WINDOWS3.0対応の大規模なアプリケーションが発売されてきている現在，これらのソフトを動かすことを考えれば明らかにメモリの容量は不足しています。

また，最近ではデータベースや表計算など640kB以上のメモリの使用を前提に開発されたものも目に付きます。これらのソフトを動かすには最低でもあと2MB，合計2.6MBのメモリは必要です。

もちろん，オプションで1/2/4/8MBの4種類のRAMボードがあります。これらを利用すれば最大8.6MBまでの拡張ができます。これら追加されたメモリはRAMボード・ドライブとしても，プロテクト・メモリ，EMSメモリ，バンク切り替え式RAMディスクやキャッシュ・ディスクとして使えるので，大規模なソフトにも十分対応でき，ノート・パソコンでもデスクトップと何ら変わりません。

基本スペック

最初に，PC-386NOTE AEはNOTE W



《写真1》リアパネル部。バスは110ピンの98ノート互換になったのが魅力だ

に続く4代目と書きましたが，厳密にいうとNOTE Aの後継機種にあたります。ですから，基本的な機能はNOTE Aのものを継承しています。

記憶装置は3.5インチ・フロッピーディスク・ドライブ×1とICカード・スロットル×1を内蔵と，従来のNOTE Aと同じです。

ICカード・ドライブには2HDフロッピーディスクと同等に使えるRAMドライブ・カード（1.25MB），NOTE AE本体で一括登録，一括削除といったディスク単位での書き換えが可能なフラッシュ・メモリカード，さらにICカード(640kB／128kB)，ロータス1-2-3やハーモニーなどのアプリケーション・ソフトがROMになったアプリケーションICカードが使えます。いずれもFDDに比べて高速なアクセスができるのが魅力です。

LCDには画面サイズ640×400ドットのモノクロ8階調FTN型液晶ディスプレイを採用しています。

NOTE AEにもレジューム機能が装備されています。一連の作業が終わって電源をOFFにし，再び電源をONにしたときに電源を切った直前の状態に戻る機能です。

この機能があると電源をONにするたびにOSを立ち上げたりアプリケーション・ソフトを読み込む必要がないので，電源を入れてすぐに作業がはじめられるというたいへん便利な機能です（デスクトップにも欲しい）。

また，NOTE Aとの大きな違いの一つとして，ソフトウエア・ディップ・スイッチがあります。これは，メニュー画面によりさまざまな環境設定ができるディップ・スイッチレスを実現している機能です。

この画面で起動ディスクや各種の環境設定，メモリ・スイッチや通信環境などの設定を行ないます。以前のモデルですとこのメニュー画面を立ち上げるのにCTRL＋GRPHキーを押して電源を入れたり，リセット・スイッチを押すとメニュー画面が現われましたが，NOTE AEからはHELPキーのみ押して電源を入れればメニュー画面が立ち上がり操作が行なえます。細かいことですが，キーを一つ余計に押さなくてもよくなったぶん操作性が向上したといえるでしょう。

A4ファイル・サイズにぎっしり高機能

ノート・パソコンと呼ばれるためには，A4サイズ程度のコンパクトさがなくてはなりません。

これ以上大きくなると携帯性が損われますし，逆に小さすぎてはキーボードなどの使い勝手が極端に悪くなります。人間の手とか指の大きさは個人差があるとしてもある程度一定ですからキーボードの大ききさは，ある程度限定されてしまいます。事実上これ以上のダウン・サイジングはないといってもよいでしょう。

これより小さな，使えるパソコンを望むならキーボードではない別の入力装置が必要になってくるのでは？

ところで，PC-386NOTE AEのサイズは315（W）×256（D）×54（H）mmとなっています。PC-386NOTE Wが297（W）×210（D）×43（H）mmとA4サイズと同じサイズ内にピッタリ納めた点と比較するとやや大きな印象を持ちますが，本体の底面積はNOTE FやNOTE Aと同じです。NOTE F／Aを実際にとなりに並べてみると，ちょっと見ただけではその違いはわかりません。電源スイッチとLED表示部のデザインが違うぐらいで，パソコンをよく知らない人が見たら同じものだと勘違いするほどです。

キーボードのキーの配置もNOTE F／Aと同じキー配列になっています。キータッチもほとんど同じといってよいでしょう。もちろん，コストのことを考えて流用できる部品は積極的に利用した結果と思われます。

大きさでの違いは，高さが若干高くなっている点です。これは，おもにハードディスク・パックが内蔵可能になったこととバッテリの容量アップのためで，これは仕方ないでしょう。

ただし，これ以上高さを上げると，キーボードを打つ手の置き場が少々苦しくなり使い勝手が悪くなると思われます。それでもこのサイズにこれだけのスペックのものを押し込んだのですから，ただただ驚くばかりです。

NOTE AEの重量は，ハードディスク装着時で約3.2kgとなっています。ハンディな点がウリのノート・パソコンですが，実際に営業マンが手にして街中歩き回るというにはちょっと重い感じがします。

ただし，オフィスで使っていたものを出張先のホテルで使うとか，勉強部屋で使っていたことを居間で作業するといった使いかたには何ら重いものではありません。

40MB・20MBのハードディスク・パック搭載可能

NOTE AEの大きな特徴として40MBと20MBのハードディスク・パックが搭載可能になった点です。



《写真2》驚異のコンパクト・サイズを実現したハードディスク・パック。ジャケットの胸ポケットに入ってしまう。しかも意外に高速なので，大規模ソフトにも余裕で対応

ちょっと前なら20MBとか40MBといった文字を見て，ずいぶん大きいなあ，と思ったものですが，最近では80MBとか100MBといったハードディスクがごく普通に見られるようになってきました。ですから，20MBとか40MBのハードディスク・パックといっても，その数字にもの足りなさを感じる人もいるでしょう。

この80MBとか100MBを越えるハードディスクは，今のところ主流は3.5インチのドライブを使ったものがほとんどです。これに対してノート・パソコンに内蔵して使うハードディスクはなるべく小さいものということで，できれば2.5インチのハードディスク・ドライブが望ましいのです。

ところが，この2.5インチの大きさでは安価で耐久性に優れた80MBを越える容量のハードディスクが手に入らないのが現状です。

それでは，現状では40MBのハードディスクでユーザーは我慢しなければならないのか？この疑問に答えたのが，このハードディスク・パックです。

NOTE Wにも20MBと40MBのハードディスクが用意されたモデルがありましたが，これはいわゆる内蔵型のハードディスクで，一度組み込んでしまうと後から取り替えられません。

もちろん，これはデスクトップ形のPCも同様です。

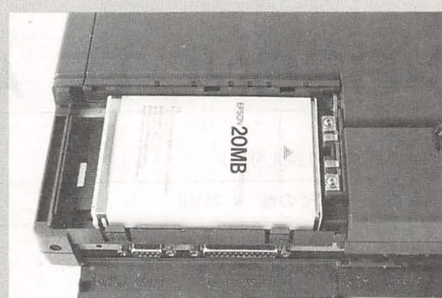
これに対してNOTE AEに搭載可能のハードディスクは脱着式のパッケージ・タイプです。実際に手にとってみればわかりますが，ちょうどタバコのパッケージと同じくらいの大きさです（**写真2**）。

高いところから落としたり，手荒に扱えば話しは別ですが，少々振ってみても大丈夫。普通に丁寧に扱えば壊れる心配はありません。

これならハードディスク・パックだけを持



《写真3》ハードディスク・パックは装着も簡単。斜めにスライドさせるだけ



《写真4》軽く押し込んで完了。フロッピーディスク感覚で使える



《写真5》コンパクト・サイズのモデム

ち歩くこともできます。仕事の用途ごとにハードディスクを用意して，さまざまなアプリケーション・プログラムを使いわけるといったことができるでしょう。たとえば，資料作成に使うワープロや通信用に40MBハードディスク，データベース用に別の40MBハードディスクを用意しておけば，事実上80MBのハードディスクを使っているのと同じです。

また，このハードディスク・パックは同時期に発表されたPC386PやPC-386G, PC-386Sと共有できるのです。386Pには前面にハードディスク・パックのスロットルが用意されています。

このスロットルにハードディスク・パックを装着すればNOTE AEとまったく同じ環境で作業ができるのです。たとえば，オフィスで386Pで仕事をし，そのままハードディスク・パックをはずして出張先でNOTE AEをオフィスと同じ環境で作業を続けるといったことができるでしょう。

外部インターフェース

先にも述べましたが，今まで意外に不便を感じていたことは，拡張バスが98ノートと互換性がなかったことです。

これは，98互換機と銘打ってきたPC-286／386シリーズとして大きな欠点といわざるを得なかった点です。

これまで独自の拡張バスを採用していたのは，PC-286NOTEシリーズより前に発表したNOTE Exectiveというパソコンと互換性をもたせようしたためです。NOTE Exectiveの拡張バスからはRGB信号が出力されていて，専用のアダプタを使えば外部ディスプレイでカラーの画面が見れるという，98ノートにはない利点がありました。ところが，最近の98NOTEでもRGB出力が装備されたため，独自の拡張バスを使う利点がなくなってしまいました。

今回のNOTE AEでは，この拡張バスが98NOTEシリーズと互換のある110ピンのものになり，もちろんRGB出力もでています。専用ケーブルを使うことで外部のRGBモニタに16色カラー表示ができます。

もちろん，これで安心してミュージ郎Jrも使えますし，その他98NOTEシリーズの周辺機器が使えます(拡張バスは1個しかないので同時には使えないので気を付けてください)。

その他の外部接続インターフェースはプリンタ，RS-232C，マウス，テンキーパッドと必要十分なものが本体背面に揃っています。欲をいえばマウスのインターフェースだけは側面にあったほうが便利だと思うのですが，いかがでしょう。

強化されたバッテリ

NOTE AEでは電源部分が大幅に強化されています。

内蔵バッテリが充電型のニッカド電池で約70分の急速充電により最大約110分の使用ができます。従来NOTE Wの内蔵バッテリが充電時間約120分，使用可能時間約100分でしたから，充電時間で約30パーセント，使用時間で約10パーセントの向上となります。

また，NOTE AEではオプションで大容量バッテリ・パックを使えば充電時間約140分で最大約200分の使用が可能になります。

実際に200分のバッテリを使ってみたのですが，格段に使い勝手はよくなります。というのも以前の110分タイプのバッテリを使った場合，フル充電して外出，喫茶点で原稿をまとめてオフィスについた時点でバッテリ・アラームがなったのですが，200分タイプにフル充電すると，喫茶点で原稿を書き，もう一軒別のところで取材，その後オフィスに戻っても，まだ使えるといった具合いです。

また，パワー・マネージメント機能があるので，一定時間ハードディスクにアクセスにいかない場合などに電源をセーブしたりと，消費電力を押えバッテリ駆動時間を延長する機構が備わっています。

私はすべてハードディスク・ベースで使ってみたのですが，ICカード・ドライブまたは増設メモリに日本語FEPの辞書をもっていけば，そのぶんハードディスクへのアクセスが少なくなるので，消費電力が減って，よりバッテリが長持ちするでしょう。

アダプタ・モデム

従来のPC-386NOTE AやPC286NOTE Fと比べて，少しがっかりしたのは内蔵型のモデムカードがなくなってしまったことです。通信をする場合にはRS-232C直結のアダプタ型モデムを使うことになります(こらはNOTE Wと同じです)。

モデムカードがなくなってしまったのは，おもにバッテリが大きくなってカードの入る場所が設けられなかったためだと思います。アダプタモデムをつけると，そのぶんどうしても出張りがでてしまいますし，持ち歩く場合はアダプタ・モデムを別に持たなければならず不便です。

次回モデルでは頑張ってぜひ内蔵型モデムカードを復活させてもらいたいと思います。

*

NOTE　AEを使った印象は良好でした。ほとんどの仕事がこれ1台で間に合うでしょう。現在のところこれ以上サイズは小さくならないでしょうし，CPUパワーもRAM容量も大規模なアプリケーション・ソフトを使わない限りは十分です。何よりハードディスクがこれほど手軽に使えるとは，夢のようです。

コンピュータをパーソナルに(個人が自分で)使うなら，文句なくおすすめできる1台です。

〈エプソン PC-386NOTE AE 機能仕様〉

項目			仕様
CPU			i386™SX クロック16MNz ノーウエイト (キーボード操作により10/5 MHzへの切り換え可能)
メモリ	ROM		BIOSその他 128kバイト／MS-DOS, FEPその他 1.25MB
	RAM		ユーザーズ・メモリ 640kバイト ユーザーズ・メモリ最大8.6Mバイトまで本体内実装可能 (オプションのPCNTRB81装着時)
	VRAM		テキスト用VRAM 12kバイト グラフィック用VRAM 256kバイト
表示機能	LCD装置		サイドライト付FTN型白液晶 640×400ドット 8階調(2階調に切り換え可能)
	テキスト表示		80文字×25行, 80文字×20行 40文字×25行, 40文字×20行
	グラフィック表示	8階調	640×400ドット 2画面 640×200ドット 4画面
		2階調	640×400ドット 8画面 640×200ドット 16画面
	漢字表示		JIS第一水準・第二水準漢字ROM標準装備(16×16ドット) JIS第一水準漢字2965字、JIS第二水準漢字3388字 JIS非漢字524字, その他の漢字814字, ユーザー定義文字188字
キーボード			JIS標準配列準拠, 84キー(本体内蔵) テンキーパッド(PCLTP3)接続可能
記憶装置	フロッピーディスク		1M／640kバイト両用タイプの3.5インチ・フロッピーディスク・ドライブ1基内蔵
	ハードディスク		20／40MB*1 ハードディスク・パック 2.5インチタイプ1基内蔵可能(オプション)
	ICカード		ICカード・ドライブ1基内蔵(RAMドライブ・カード 1.25MB, ICカード 128／640kB, アプリケーションICカード, フラッシュ・メモリ・カード 1.25MB使用可能)
レジューム機能			レジューム機能付き
スロット			RAMボード・スロット：1／2／4／8MB内蔵可能
インターフェース	プリンタ		8ビット・パラレルI/F(セントロニクス社仕様に準拠)(専用プリンタ・ケーブルPCPRCB1が必要)
	シリアル		1ch内蔵, RS-232C規格に準拠(PCAM1接続可能)
	外部拡張コネクタ		拡張バス(RGB出力付) 110ピンタイプ, 増設FDD／CRTケーブル接続可能
	マウス		内蔵, PCマウス(PCMS2および相当品)接続可能
	テンキーパッド		内蔵, テンキー・パッド(PCLTP3および相当品)接続可能
カレンダー時計			バッテリによるバックアップ
電源			ACアダプタまたはNiCd電池：50／60Hz バッテリ駆動時間(フル充電時・FDD 10%駆動時) 約90分使用可能*2
温湿度条件			温度：10〜35℃, 湿度：20〜80%(ただし結露しないこと)
外形寸法			本体：315(W)×256(D)×54(H)mm
重量			約2.9kg
消費電力			17W
本体添付品			ユーザーズ・マニュアル, 用語集, 文字コード表, 日本語MS-DOS Ver.2.11, 保証書, ソフトウエア・インストレーション・プログラム, 愛用者カード兼「VALUE up」資料請求書, ACアダプタ, ファンクション・キーシート, キートップ・シール, バッテリ・パック(NiCd電池), 注意シート, ソフトウエア使用約款

＊1：40MBハードディスク・パックはPC-386NOTE AE専用です

＊2：電源が完全にOFFになるまでの時間です。使用条件・環境などにより多少異なります

コンピュータ・ミュージックのビギナーズ・セット決定版
KAWAI

サウンド・パレットMini

(PC-9801シリーズ対応)
価格39,800円

問い合わせ先
(株) 河合楽器製作所
〒430 静岡県浜松市寺島町200
☎053-457-1350

カワイから発売されたサウンド・パレットMiniは，39,800円という低価格の設定が最大の注目点。はたして，この価格でどれだけのパフォーマンスを持っているのでしょうか。



▲《写真1》サウンドパレットMini。MIDI音源ボードとソフトがセットになっている

とにかく安価が魅力

「17トラックのMIDIシーケンス・ソフトに，16マルチ・ティンバのMIDI音源ボードとデモ曲を付けて39,800円で」などというと，まるで中古品のようですが，カワイから発売になったサウンド・パレットMiniは，なんと新品でこの価格なのです。

最近は，MIDI音源を使ったコンピュータ・ミュージックもずいぶんとメジャーになって，データ曲もパソコンのネットなどで簡単に手にはいるようになりましたから，FM音源を卒業して，そろそろMIDIでやってみようと考えている読者も多いと思います。

そうなると，まず気になるのが値段でしょう。その点から見れば，このサウンド・パレットMiniは即「買い」です。

ただ，ここで問題になるのが，ハードやソフトの互換性です。

もちろん，自分で作曲するのに使うだけなら，問題はありませんが，友人とデータを交換したり，将来的にシステムをグレード・アップすることを考えている人は，このあたりに気を付けないと後悔することになるかもしれません。

そこで，今回はサウンド・パレットMini本来の能力とともに互換性にも気をつけながらレポートしてみたいと思います。

サウンド・パレットとのちがい(ハード面)

サウンド・パレットMiniに付属するボード“MSB-98L”は，MIDIインターフェースとPCM音源が一体化したもので，16マルチ・ティンバ(最大16の音色を同時に鳴らせる)，最大同時発音数16と，上位機種であるサウンド・パレットの音源“MSB-98”に匹敵する能力を持っています。

ただし，音色数は“MSB-98”が楽器系128音色，リズム・SE系128音色なのに対して，“MSB-98L”はそれぞれ64音色，36音色と少なくなりました。

しかし，新たに追加されたのがマルチピアノ(アコースティック・ピアノ)という音色です。

これは，MIDIの任意のチャンネルをピアノ専用に設定し，そのチャンネルでは音域に合わせて自動的に最適の音色が選択されるというもので，これによってPCM系の音源(ピアノ専門のものは除く)にありがちだった高音部，低音部での不自然さを解消しています。

音色だけでなく外見も比較してみましょう。二つのボードのパネルを見比べると，まず“MSB-98”にあったEXP端子(拡張コネクタ)がなくなっているのがわかります。

そのため，サウンド・パレット用に販売されているサンプリング・キットなどは利用できません。

また，それほど大きな問題ではありませんが，“MSB-98”では二つあったMIDI OUT端子が一つになっています。

そのかわり，ヘッドホン端子とボリュームが装備され，アンプに接続しないでも音をモニタすることが可能になりました。

サウンド・パレット用のデータ曲は，ほぼOK

さて，音色数などで大きなちがいがあるにもかかわらず，サウンド・パレット用に作られた曲データは(リズム系の音色を除けば)，ほぼそのままサウンド・パレットMiniで演奏できます。

サウンド・パレットMiniは，MIDIのプログラム・ナンバに対して，どの音色が鳴るのかを自由に設定できるのですが，工場出荷時にはそれがサウンド・パレット互換となっています。

つまり，「サウンド・パレットにあって，サウンド・パレットMiniにはない音色」にプログラム・チェンジした場合は，「それに近い音

色」が鳴るようになっているのです。

たとえば，サウンド・パレットでは音色番号1を選択すると，「アコースティック・ピアノ1」という音色が鳴り，2を選択すると，「アコースティック・ピアノ2」が鳴るのですが，サウンドパレットMiniでは，1でも2でも同じ「アコースティック・ピアノ」が鳴ります。

また，この設定は付属のソフト（後述）で変更でき，フロッピーディスクにデータとして10種類まで保管できます。つまり，（制限はありますが）他社のさまざまな音源モジュール用に作られた曲データが，そのまま演奏可能になる“音源エミュレータ”的な使いかたもできます。

ミュージ郎Jr.BOARDとの比較

つぎに，おなじボード型音源であるローランドのミュージ郎JR.BOARDと比較してみましょう（**第1表**）。

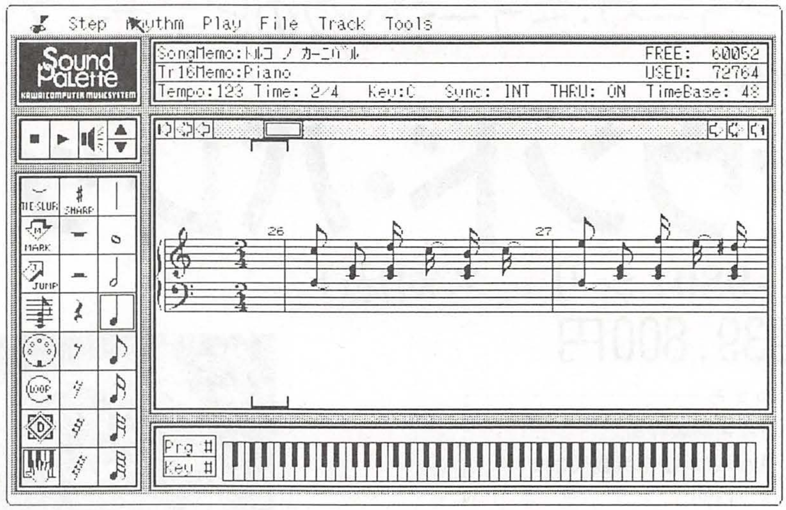
同時発音数については，ミュージ郎JR.BOARDが32音，サウンド・パレットMiniが16音で，一見するとかなりの開きがありそうですが，ミュージ郎は使う音色によっては発音数が減ってしまう（最小の場合8音）のに対して，実質で16音持っているので，実際には同等といえます。

しかし，音色数ではかないませんし，リバーブの有無といった面でも，ミュージ郎Jr.BOARDのスペックが勝っています。

しかし，価格の差も歴然としています。

とくに，外部のMIDI音源を使う場合，ミュージ郎JR.BOARDは，別売のMIDIコネクタ・ボックス“MCB-2（価格12,000円）”を購入する必要がありますから，差はさらに広がります。

ただ，ミュージ郎シリーズには先行の利があります。市販のソフトウエアやデータ曲集などに，ミュージ郎対応のものが多いのです。ゲームソフトでサウンドパレット・シリーズに（正式に）対応しているのは，光栄の「バンドくん」だけというのが一つの例です。



《写真2》サウンドパレットMiniに付属のソフト「MMK-98L」

また，サウンド・パレットMiniのMIDIインターフェース部分が，事実上の業界標準であるローランドのMPU-PC98と“完全互換ではない”ため「ミュージ郎」付属のシーケンス・ソフトや，ダイナウェアの「Ballade2」など，一部のソフトでは動作が不安定だったり，動作しないこともあるようです。

購入の際には，このあたりも考慮する必要があるでしょう。

とはいえ，現在対応が確認されているシーケンス・ソフトには，カモンミュージックの「RCM-PC-98V2.3」をはじめ，クワテックの「Tool de Music」，ミュージック・ネットワークの「マイクロミュージシャンII」，ミュージカルプランの「MUSIC PRO98」，パスポートデザインの「TRAX」などメジャーどころがそろっているので，それほど心配はいらないと思います。

さまざまな入力モードを持つ高機能のソフト

サウンド・パレットMiniに付属の「MMK-98L」（**写真2**）は，トラック数17（演奏トラック16，リズムトラック1），タイムベース（四分音符あたりの分解能）48～192という高機能なシーケンス・ソフトです。

入力について見ても，リアルタイム・レコーディングこそできませんが，マウスによる音符入力，画面上のキーボード・エリアをマウスでクリックすることによる入力，MIDIキーボードによるステップ入力，さらに中上級者向けには数値入力と，ほとんどの入力法が使えます。

また，リズム・トラック（**写真3**）では，マウスによる入力のほかに，リズムに合わせてコンピュータのスペース・キーを叩いて入力する，タッピング入力もできます。

ちなみに，リズム・トラックでは，36種類（全部のリズム音色）を同時にコントロールできます。

サウンド・パレットと同じソフト

このソフトは，MIDIドライバが“MSB-98L”対応になっていることを除けば，上位機種サウンドパレット用の「MMK-98」と同じものといってよいでしょう。

もちろん，ファイル形式も，ファイルの拡張子（.MM2）も，まったく同じです。

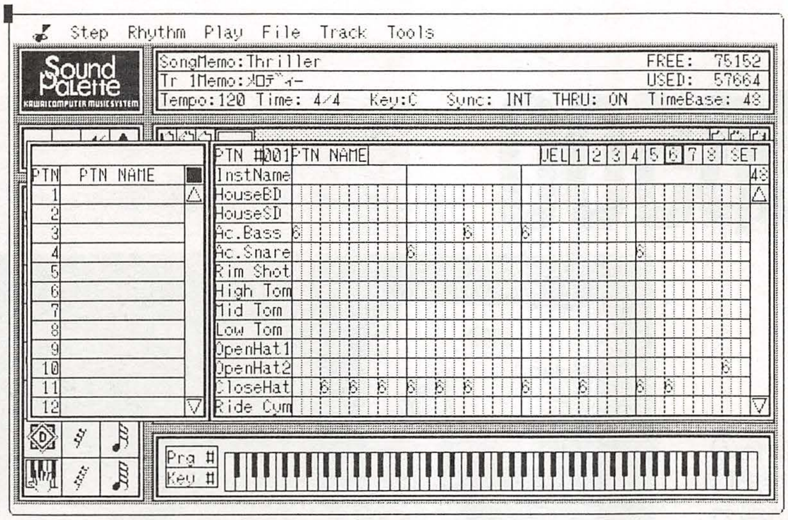
ためしにサウンド・パレットのデモ曲を読み込ませてみましたが問題なく演奏できました（ただし，前述したように音色にちがいはでてきます）。

つまり，シーケンス・ソフト「MMK-98L」

《第1表》ボード音源3機種のスペック比較

	サウンドパレットMini	サウンドパレット	ミュージ郎Jr.BOARD
音源	PCM＋ウェーブ方式	PCM＋ウェーブ方式	LA方式
最大発音数	16音	16音	32音
最大発音音色数	16音色（リズム含む）	16音色（リズム含む）	8音色＋リズム
プリセット音色数	楽器64，リズム36	楽器128/リズムSE128	LA128，リズム30，SE33
エフェクト	×	×	○
LINE端子	LINE OUT L/R PHONE×1（Volあり）	LINE OUT L/R EXPコネクタ×1	LINE OUT L/R PHONE×1
MIDI端子	IN×1，OUT×1	IN×1，OUT×2	※1
価格	39,800円	54,800円	59,800円

※外部MIDI機器を接続するには別売のMIDIコネクタ・ボックスが必要



◀《写真3》リズム・トラックでは，スペース・キーによるタッピング入力もできる

は，“MSB-98L”というハードウエアの制約に依存していません。

そのため，ピッチベンドやペダル，ボリュームだけでなく，音源ボード“MSB-98L”が受け付けないMIDIコマンド(モジュレーションやキー・プレッシャーなど）も扱えるようになっています。

これらの機能は，システムに別のMIDI音源を加えた場合，必要になるでしょう。

古典音律も設定できる

サウンド・パレットMiniには「MMK-98L」とはべつに，もう一つ「SETTEL」というソフトが付属しています（**写真4**)。

このソフトは，音源ボード“MSB-98L”に対してハードウエア上のさまざまな設定を行なうものです。

設定できる項目は，

①MIDIプログラム番号の設定
②リズム／マルチ・チャンネルの設定
③音色-MIDIプログラム番号
④リズム-MIDIノートナンバ
⑤オート・パン／ビブラートの設定
⑥固定パンポット・データの設定
⑦基準ピッチの設定
⑧55音律の選択メニュー
⑨MIDI信号のモニタ画面

の九つです。

このうち③と④を使ってMIDIプログラム番号に対応する音色を変えてやれば，前述した「音源エミュレータ」のようなこともできます。

また，⑧の音律選択メニューでは純正律，やピタゴラス音律をはじめとする古典音律が55種類用意されています。

ここで，音律を選択すると，その音律各音のセント値と簡単な解説が表示され，以後“MSB-98L”はその音律で演奏されます。

とくに，バロック音楽に興味がある人は試してみるとよいでしょう。

⑨のMIDI信号モニタとは，“MSB-98L”を単なるMIDIモニタにしてしまうもので，MIDI INから入ってきた信号を，画面上に16進数で表示します。

普通の人に必要とは思えませんが，MIDIデータを解析したり，自分でプログラムを作る際には役立つかも知れません。

オプションのソフトについて

上位機種であるサウンド・パレット用に発売されているオプション・ソフトのうち，音色を作る系統のものは残念ながら使えません。

これは，ハード上の仕様が異なるのですからしかたないところでしょう。

サウンド・パレットMiniで使えるものは，現在のところつぎの二つだけです。

一つ目は音律研究ソフト（価格5,000円)。これは，「SETTEL」で設定できる55種類の音律に加えてオリジナルの音律を作ったり，その特徴を図形表示したりできるものです。

もう一つは，MIDIファイル・コンバータです。これを使えば，最近かなり一般的になってきたスタンダードMIDIファイルの曲データ・フォーマットとサウンド・パレットMiniのフォーマットを双方向に変換することが可能になります。

初心者向けに良く考えられたセット

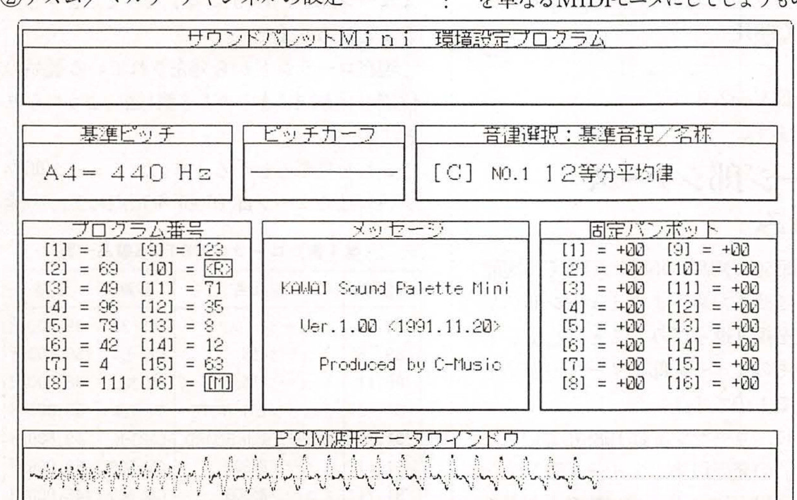
このサウンドパレットMiniの箱には，「コンピュータ・ミュージック・ビギナーズ・セット」と書かれています。

たしかに，他機種と比較して機能的にはやや劣る面もありますが，コンピュータ・ミュージック・システムとして最低限のところはしっかりと押えてあります。

さらに，将来システムをグレード・アップしたときも，少なくともMIDIインターフェースとしては使えるでしょうから，とにかくこのあたりからコンピュータ・ミュージックをはじめてみるというのもよいと思います。

今後，こういった低価格のシステムがどんどん発売されれば，コンピュータ・ミュージックは，ますます盛んになるはずです。

最後に，ひとこと付け加えると，音源ボードはそれ自体一つの「楽器」です。そのため，どうしても人によって音色の好き嫌いがわかれるのです。できれば，お店でデモ曲などを聞いてから購入するとよいでしょう。

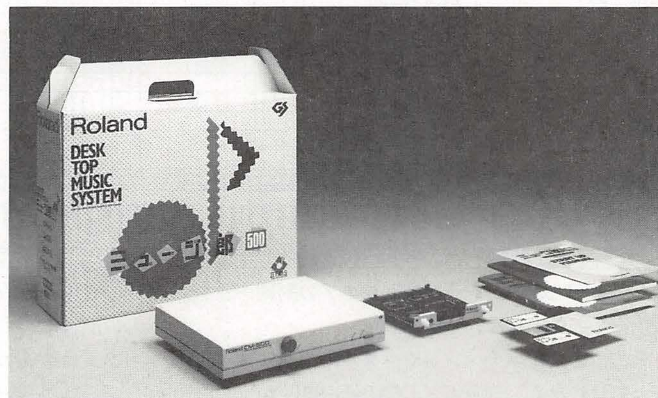


◀《写真4》SETTEI EXEの画面“MSB-98L”の設定はこのソフトで行なう

ROLAND
ミュージ郎500
価格145,000円

●Written By 藤本　健

問い合わせ先
ローランド（株）
〒101東京都千代田区神田須田町2-11



ミュージ郎シリーズの最新機種，そして現在の最上位機種であるミュージ郎500が発売になりました。GS音源を搭載したというのが大きな特徴ですが，これがどんなものなのか，今までのミュージ郎とどこが違うのかなど，じっくりと紹介したいと思います。

ミュージ郎500って何だ？

11月にローランドから「ミュージ郎500」というDTMS（デスクトップ・ミュージック・システム）の製品が発売になりました。

これは，PC-9801シリーズでコンピュータ・ミュージックを楽しむためのセット商品で，

MIDIインターフェース
音源モジュール
ソフトウエア

の3点で構成されています。

これまでのミュージ郎シリーズを知っている人ならば説明の必要はないかと思いますが，まず大枠を簡単に紹介します。

コンピュータ・ミュージックというと，一般の人にはどうしてもピコピコ・サウンドのイメージが強いようです。読者のみなさんの中にもFM音源とかの延長線上にあるオモチャだと思っている人も多いでしょう。

しかし，時代はドンドンと進んでいるもので，このミュージ郎シリーズから飛びだしてくるサウンドはもうCD顔負けの迫力あるものです。

その秘密はMIDIという世界共通の音楽専用の通信規格にあるのですが，これを説明すると長くなってしまうのでここでは省略します。

もし，このMIDIによるサウンドを聴いたことがない人は，いますぐパソコン・ショップにいってそのデモ演奏を聴いてきてください。まさに「百聞は一聴にしかず」です。おそらくそのすごさに驚くことと思います。

そんなサウンドを手軽に楽しめるセット（机の上で手軽に音楽が楽しめるということからローランドではDesk Top Music Systemと呼んでいる）がこのミュージ郎シリーズであり，最近発売されたその最上位製品が「ミュージ郎500」なのです。ミュージ郎500といっしょにミュージ郎300という製品も発売されていますが，今回は今後主流になるだろうと思われるこのミュージ郎500にスポットをあてて紹介していくことにします。

詳しいことはこれから述べていきますが，その3点セットであるMIDIインターフェース，音源モジュール，ソフトウエアはそれぞれ

MPU-PC98II
CM-500
ミュージ郎Ver2.0

となっています。

ミュージ郎シリーズの歩み

ミュージ郎500の現在の位置づけとその機能をはっきりさせるため，まずミュージ郎シリーズの歴史を振り返ってみることにしましょう。**第1表**がそのミュージ郎シリーズの製品年表ともいえるものです。

このように，ローランドは1989年春の「ミュージくん」の発売以来，ミュージ郎シリーズというかDTMSのシリーズが数多く発売されてきました。

ここにでている以外にも，周辺機器として自動アレンジを行なう「アレンジくん（**写真1**）」，歌声をMIDI信号に変換する「はなうたくん（**写真2**）」，MIDIキーボード「PC-200（**写真3**）」などなどいろいろな製品をラインナップしてきています。

また，各ソフトハウスもこれらミュージ郎シリーズに対応して数々のソフトを発売しており，ゲームも含めるとその数は40タイトルを越えるほどです。

今回発売されたミュージ郎500は，これまでのベストセラー・システム，ミュージ郎の完全な後継機種というわけではなく，そのためミュージ郎やCM-64がなくなってしまうということはありません。

現在ローランドから発売されている製品の位置づけを図にまとめると**第1図**のようになります。

これを見てもわかるように，ミュージ郎シリーズはミュージ郎（500）を項点に二つの流

《第1表》ローランドDTMS製品一覧

発売時期	製品名	音源	価格
'88. 4	ミュージくん	MT-32	99,800円
'89. 6	ミュージ郎	CM-64	158,000円
'89.11	ミュージ郎Jr.	CM-32L	98,000円
'91. 2	ミュージ郎Jr.NOTE	CM-32LN	93,000円
'91. 3	ミュージ郎Jr.BOARD	LAPC-N	59,800円
'91.11	ミュージ郎300	CM-300	88,000円
'91.11	ミュージ郎500	CM-500	145,000円

れがあります。

一つは従来のミュージ郎シリーズからのものと，もう一つは今回同時に発売されたミュージ郎300というGS音源（後述）の規格に乗ったものです。

今後この二つの大きな流れのうち，どちらが主流になるのかが気になるところではありますが，ミュージ郎500ならばどちらに転んでもOKというわけで，これを選択すればまずは間違えなさそうです。

各音源の相違点

第1表にもいろいろな音源が登場していましたが，それ以外にもCM-32P，SC-55などなどローランドのDTMS関連の音源だけでも実に多彩なラインナップが完成しています。

読者のみなさんの中にも，これら音源の違いが混乱してよくわからないという人も多いでしょう。そこで，主な製品のスペックとその違いを**第2表**にまとめてみました。

この表の見かたを簡単に解説しましょう。左からその項目を追っていくと，まずLA音源というのはMT-32以来，非常に定評の高い音源方式であり，比較的アナログ・シンセサイザに近いやわらかなサウンドが魅力です。中に書いてあるのは音色数で，すべて完全な互換性があります。

なお，“△”となっているところは，GSを用いて比較的近い音色および音色番号をシミュレーションできることを意味しています。

つぎの，PCM音源は正確にはRS-PCM音源のことを意味しています。なお，CM-500における△は若干意味が異なり，かなり完ぺきなシミュレーションができるようになっています。

GS音源は，音源的にはやはりPCMなのですが，GSフォーマットに対応ということにより，ここではGS音源と呼ぶことにします。

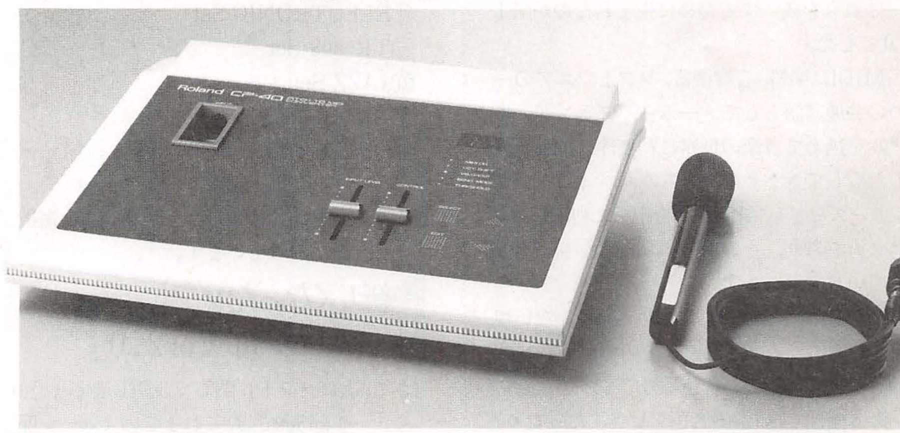
SE音は効果音を意味しており，ここにあるのはLA音源とセットとなっているドラム音の空き部分に設定されているものです。

そして，リズムはそのドラム部分ですが，CM-500の1+8というのはLA音源でのセットが一つとGS音源でのセットが八つということです。同じようにエフェクタもLA音源用一つとＧＳ音源用二つとなっています。このＬＡ音源用のエフェクタはリバーブ，GS音源用はリバーブとコーラス／ディレイです。

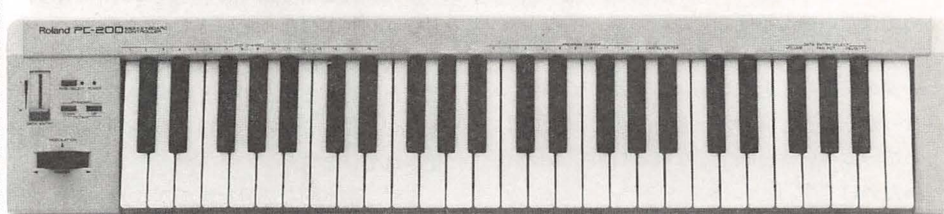
ちょっと複雑でわかりにくかったかったかもしれませんが，これらの製品が含まれる関



《写真1》メロディとコードさえ入力すれば，誰でも完全な編曲ができる「アレンジくん」。ハード＆ソフトのセットで価格は49,000円



《写真2》歌声や楽器音などでデータの入力ができる「はなうたくん」。価格は33,000円



《写真3》DTMSのために生まれたMIDIキーボード「PC-200」。価格は36,000円

《第2表》ローランドDTM音源の各仕様一覧

音源	LA音源	PCM音	GS音源	SE音	リズム	エフェクタ	単体価格
MT-32	128音	—	—	—	1	1	￥ 64,000
CM-32L	128音	—	—	33音	1	1	￥ 69,000
CM-32P	—	64音	—	—	—	1	￥ 72,000
CM-64	128音	64音	—	33音	1	1	￥129,000
SC-55	△	△	317音	△	8	2	￥ 69,000
CM-300	△	△	317音	△	8	2	￥ 58,000
CM-500	128音	△	317音	33音	1＋8	1＋2	￥115,000

※△はシミュレーション可能を意味する

係を図に表したのが第2図です。これは，CM-32LをコアにしてCM-32Pと組み合わせたものがCM-64であり，CM-300（SC-55）と組み合わせたのがCM-500である，ということを示しています。

GSフォーマットって何？

ここまでGSというものについて触れてきましたが，このGSというのがどんなものなのか，その背景にはどんな問題があるのかについて触れてみましょう。

シンセサイザというものは，コンピュータ・ミュージックに限らずいろいろな場面で使われています。また，シンセサイザにもいろいろなメーカー，いろいろな機種があり，各製品によって規格はさまざまです。

これらを統一するために生まれたのがＭＩDIでした。

MIDIは楽器，音響機器，ソフトウエアの一つの共通言語としてメーカー，ブランド，モデルを越えて音楽の世界に互換性と拡張性をもたらしてきました。もちろん，ミュージ郎シリーズなどもMIDIの力を十分に利用したシステムであり，その功績はみなさんもよく知っていると思います。

しかし，このMIDIでは統一されていない規格がいくつかありました。その中でも特に問題となっているのが音色番号です。

ある機種では1番の音色がピアノだったり，またある機種ではトランペットだったり，オルガンだったりとバラバラで，ユーザーにとってはたいへん不便でした。

これは，コンピュータ・ミュージックでデータの交換などをする場合にも大きな問題で，せっかくできた演奏データも，同じ音源を使っているユーザー同士でないと利用できなかったわけです。

そこで，これからは最低でも音色の並び順だけは統一しよう，ということでローランドが提唱したのが，この“GS”というわけです。

このＧＳフォーマットによって作られた音源が先ほどの**第２表**からもわかるように

SC-55
CM-300
CM-500

なのです。

これらの音源にはGSフォーマット対応の128音色をはじめ，そのバリエーション189音色の総計317音色ものハイクオリティ・サウンドが搭載されています。また，なかなかすごいのがドラムセットが9種類も用意されているということです。具体的には

①STANDARD Set
②ROOM Set
③POWER Set
④ELECTRONIC Set
⑤TR-808 Set
⑥JAZZ Set
⑦BRUSH Set
⑧ORCHESTRA Set
⑨CM-64／32L Set

であり，これらの9種類のうちから一つを選択できるようになっています。

新しくなったソフト「ミュージ郎Ver2.0」

さて，次にソフトに関して説明しましょう。

ミュージ郎500では，これまでのミュージ郎に付属していたソフトではなく，それの上位バージョンともいえる「ミュージ郎 Ver2.0」というソフトになっています。

考え方や操作方法，画面など基本的な部分は変わりありませんが，音源がCM-500になったことにともなって，いくつかの機能が強化されています。

まず，基本的な部分を見てみると，大きくわけて三つのモード，つまり

PLAYモード
FILEモード
SONGモード

があります。

どれもマウスを使っての操作ができ，入力は五線譜に音符を貼り込んでいく方式になっています。また，機能的には従来のものと上位コンパチになっており，データも既存のデータがそのまま読めるようになっています。

つぎに，ミュージ郎 Ver2.0で従来のものから強化した点もいくつかあります。

その一つは，先ほども述べたように新しい音源，つまり“GS音源に対応したこと”です。

GSフォーマットは，音色の並び順を統一しようというものですが，それの並び順をサポートしたことに他に，音源がCM-500というLA音源とGS音源を搭載していることから，これが使いわけられるようになっています。

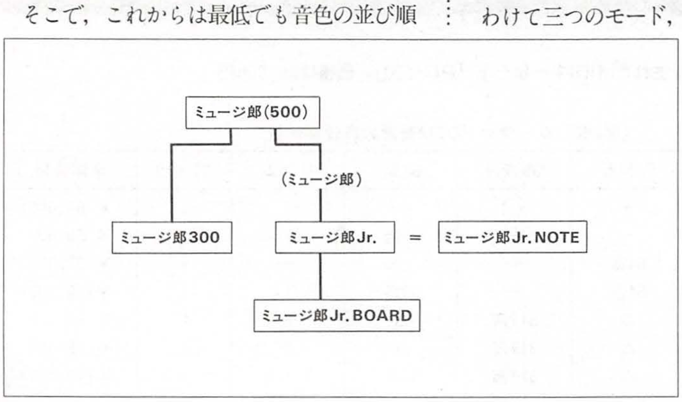
画面上でいえば，INSTスイッチにLA(緑)，PCM（赤）のほかにGS（白）が加わり，それぞれ使いわけられるようになりました（**写真4**）。

二つ目は，“GS対応の二つのエフェクタをサポート”したことです。

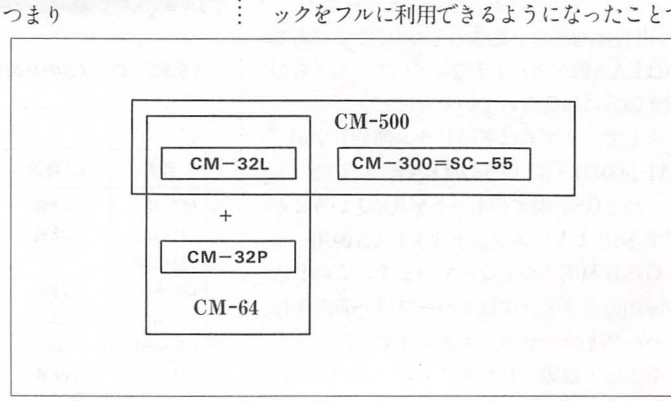
LA音源にはエフェクタとしてリバーブが搭載されていましたが，CM-500にはそれとはまったく独立した2系統のエフェクタが搭載されています。リバーブとディレイ・コーラスです。この2系統を各トラックで使えるため，かなり多彩なサウンドを楽しめます。操作は，二つを切り替えでコントロールできるようになっています。

コントロールの方法はパンポットと同様のコントロールパネルが追加され，それぞれのトラックでかける深さを変えるというものです。

ところで，ソフトとは直接関係ないのですが，音源が変わったことにより，一つ大きなメリットが生まれています。それは，10トラックをフルに利用できるようになったことで



《第１図》機能面から見るミュージ郎シリーズの位置づけ



《第２図》ローランドDTMS対応相関図

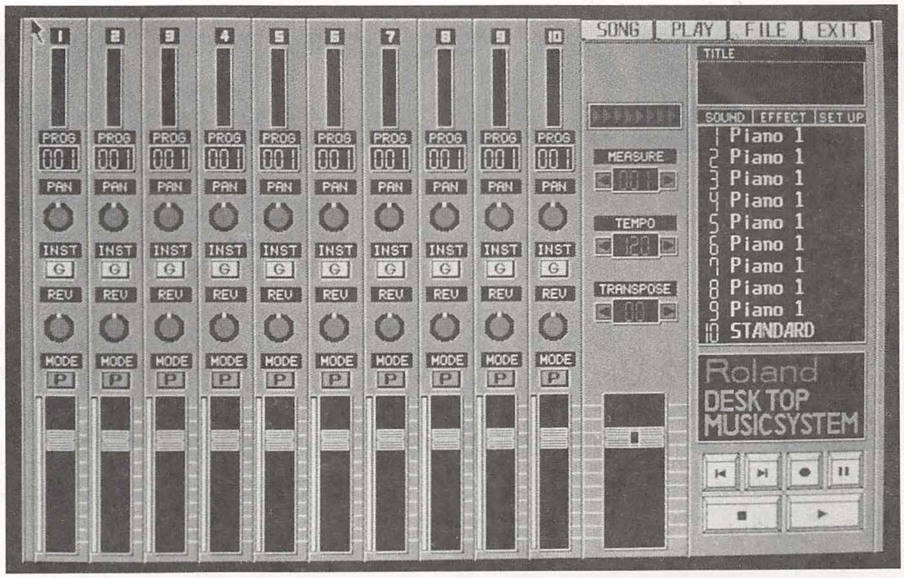
す。従来は外部のMIDI機器を使うとき以外には利用できなかったトラック1がGSで利用できるようになったので，10トラックをフルに活用できるわけです。まあMIDIは16チャンネルあるわけですから10トラックでももの足りないと思う人もいるかも知れませんが，このソフトを完全に使えるようになったということは，十分に評価できるのではないでしょうか？

三つ目は，「標準MIDIファイルに対応したこと」です。

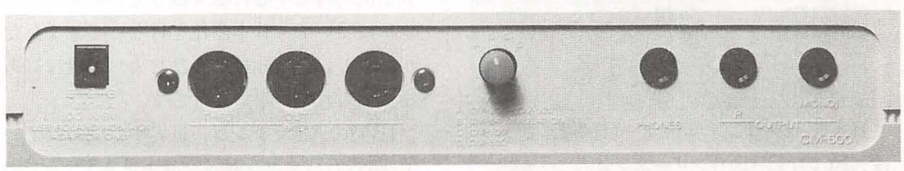
標準MIDIファイル（スタンダードMIDIファイル）というのは，いろいろあるコンピュータ，ソフトで共通に扱える演奏データのファイル形式で，この標準MIDIファイルとの双方向のコンバータがついたため，データの流通という面で相当幅が広がってきました。

たとえば，Macintoshのシーケンサである Visionのデータをミュージ郎500で使えたり，その逆が可能になるのです。なお，このコンバータはミュージ郎 Ver2とは独立した形になっており，一度終了した後にコンバート・ソフトを立ち上げるようになっています。

これら以外の違う点としては，PLAY画面で，トラック・ボリュームの横にエクスプレッションのインジケータが付いたことや，EFFECTウィンドウやSETUPウィンドウの表示が変わったことなどがあげられます。



《写真4》添付ソフトも新しいものになった。LA，PCMの他にGSに対応



《写真5》CM-500のリアパネル。ダイアル式のモード切り替えスイッチは便利

ミュージ郎とミュージ郎500の違いは

ミュージ郎500がどんなものか，もうだいたいわかったかと思いますが，最後にミュージ郎との違いについて少し比較してみることにしましょう。

ミュージ郎500の登場により，ミュージ郎（CM-64）はどうなっていまうのかということです。しかし，これまでにCM-64対応として多数登場してきたシーケンス・ソフトや曲データのことを考えると，まだまだCM-64の出番は多そうです。

それに，実はCM-500の背面には「モード切り替えスイッチ」というものが付いています。これによりCM-500でCM-64をシミュレートできるのです（**写真5**）。

具体的には

A：CM-32L＋CM-300
B：CM-64 SIMULATION
C：CM-300
D：CM-500

となっており，Bを選択すれば，CM-64となるわけです。

その仕掛はGS音源部分をCM-64のPCM音源部分と音色順が同じになるように設定するというものです。これにより過去のソフト資産はすべてそのまま使えます。

ただし，CM-64のPCM音源とGS音源では音色のニュアンスが若干異なることと，PCM音源に対して送るエクスクルーシブが無視されてしまうという問題はありますが，実際ほとんど気にならないと思います。

なお，CM-64にあったカード・スロットがCM-500ではないため，PCMカードは使えませんが，プログラム・ナンバ65～128番にPCMカードに相当する音色がセットされているため，CM-500のほうがお得ということもできそうです。

なお，ミュージ郎Ver2.0を使うときはモードはAに設定します。このモードではMIDIチャンネル2～10においてはGSとLAの両音源が同時に発音してしまうので，エクスクルーシブ命令で切り替えて使うようになっています。

そして，モードBはLA音源を切り放したCM-300と同じもの，モードDはMIDIチャンネルの1～10をGS音源，11～16をLA音源に振るというモードBと逆の割り振りが行なわれています。

このように音源としての機能は拡張はされても，互換性は保たれていますからまったく心配はありません。

ソフトのほうは先ほども説明したように上位コンパチとなっていますから，問題はありません。ただし，ミュージ郎500というかミュージ郎 Ver.2で作ったデータはミュージ郎側で読みとれないので注意が必要です。

おわりに

この新しい「ミュージ郎500」いかがでしょうか？　ミュージ郎よりも機能がアップし，しかも価格は145,000円と安くなるなど，ユーザーにとっては嬉しいことばかりです。

これは，今も説明したようにミュージ郎と互換の路線を保ちつつも，GS音源を搭載したことにより大きな発展性を持っています。まあ，当面はCM-64やCM-32L対応のソフトを活用することになるのでしょうが（現在，データ曲集を除いても40種類以上ある），おそらく1992年中には数多くのソフトがGS対応という形でバージョン・アップしてくるものと思われます。

今後，やはりCM-64対応のソフトが主流となるのか，それともローランドが新たに提案してきたこのGSが主流となっていくのか，コンピュータ・ミュージックの世界がますますおもしろくなっていきそうです。

連続企画

話題のDOS/Vって何？

山田ハロゲン

いま，日本のコンピュータ界ではDOS／V（ドスブイ）がちょっとした話題になっています。いったい何だろう？　と思っている人も少なくないでしょう。DOS／Vの正式名称は「IBM-DOS J5.0／V」です。IBM-DOSというのは，IBMが採用しているMS-DOSの名前。要するに，DOS／VはMS-DOSの一種です。しかし，単にそれだけなら騒がれるはずはありません。MS-DOSだったら，すでにPC-9801シリーズをはじめとする，多くのパソコンで動いているのですから。そういった疑問に対して，順を追って説明していきたいと思います。

DOS/Vは海外製マシンで日本語環境を実現する

日本のパソコン・ユーザーは国産，たとえばNECのPC-9801シリーズを使うことが当たり前になっています。これは，おもに海外のパソコンが日本語の扱いを不得手としているためでしょう。

海外のパソコンとしてはアップル社のマッキントッシュが有名です。アップル社は日本に総代理店を置いて長い年月をかけて日本語化に取り組み，ようやく国産のパソコン並の日本語処理を実現しました。

しかし，マッキントッシュほど日本語化に力を入れている海外のパソコン・メーカーはめずらしく，大部分の海外製パソコンは日本語を使えません（DOS／Vが登場した今は過去形のほうが正しいのですが）。

そんなわけで，日本国内では海外製のパソコンはほとんど使われていないのが現状です。また，ユーザーもそれを不思議とは思っていないようです。

現在，パソコンとして世界的に普及しているのは，IBM-PC／ATというマシンとその互換機です（以降，互換機もあわせてATマシンとします）。

ATマシンは，英語圏の米国，イギリス，カナダ，オーストラリアをはじめ，フランス，韓国，台湾など非英語圏にいたる多くの国々で主流を占める「世界標準機」なのです。

ですが，日本では他の海外製パソコンと同じようにIBMのマシンも普及していません。IBMの日本総支社「日本アイビーエム」は，大型汎用機を中心に取り扱っています。パソコンについても日本語化を行なってきましたが，おもに企業向けだったため，一般にはあまり知られていないようです。

IBMのATマシンは，世界中で使われていて，海外のパソコン雑誌を見るとATマシンの話題一色です。互換機も豊富で，しかも非常に低価格。

また，ATマシンのソフトウエアは数十万本あるといわれています。こういうすばらしい環境にあるATマシンが日本語という壁のおかげて普及しないのは残念なことです。

ATマシンで日本語を扱う試みが今までもありました。AXパソコンや東芝J-3100シリーズは，ATマシンと互換性を保ちつつ日本語が扱えるようにハードウエアを工夫したパソコンです。しかし，そういったマシンが国内で大きく広まるには到っていません。

その理由は，AXパソコンやJ-3100に買い替えても，国内ではさしてメリットが感じられないためでしょう。海外のソフトが豊富とはいっても，それで日本語が使えるわけではないからです。

ATマシンの環境の良さ，マシンの豊富さは海外の話。低価格なATマシンに魅力は感じますが，日本人である私たちは日本語が使える国産機を使い続けるしかありませんでした。

そこに登場したのがDOS／Vです。DOS／Vは，ATマシンで日本語環境を実現してくれる特殊なMS-DOSです。

DOS／Vは，日本語のためのハードウエアを持たない海外製のATマシンでも動作し，日本語が扱えます。DOS／Vの登場で，海外で主流のATマシンが，身近なものとなるわけです。

それでは，今まで日本語を扱えなかったATパソコンなのに，なぜDOS／Vを使うだけで日本語が利用可能になるのでしょうか。そのなぞを解き明かしていきましょう。

DOS／V日本語表示の秘密

国産の日本語が表示できるパソコン（PC-9801シリーズが代表）は，それを実現するために特殊なハードウエアを三つほど装備しています。

●日本語フォント（漢字ROM）

点で構成された文字の形。漢字やひらがなは，ふつう16×16ドットです。

●漢字VRAM

VRAMというのは，画面に表示するための文字に対応した文字コードを収めておくメモリのことです。漢字VRAMには，漢字など日本独自の特殊な文字コード（JISコード）を書き込めるようになっています。

●日本語対応のディスプレイ・コントローラ

漢字VRAMに収められた文字コードに対応するフォントを読みだし，画面に描くハードウエアです。

この三つのハードウエアは，アプリケーション・ソフトが日本語を表示する手間をはぶいてくれます。

漢字VRAMに日本語を表わす文字コードを書き込むだけで，あとは勝手に日本語を表示してくれるわけですから，アプリケーション・

ソフトを作る側の手間は最小ですみます。

しかし，これらのハードウエアが装備されていなければ日本語が表示できないかというと，そうではありません。

グラフィック画面という絵が表示できるモードと，日本語のフォントさえあれば表示はできるのです。ただ，アプリケーション・ソフト自身が日本語フォントを読みだし，グラフィック画面に点を打って（漢字の場合16×16個の点）表示させる必要があります。1文字表示するだけでもたいへんな手間です。

もちろん，海外製のATマシンには日本語のための三つのハードウエアは装備されていません。しかし，グラフィック画面はあります。

今ATマシンで主流になっているディスプレイ規格はVGAといわれるものです。さまざまな画面モードを持っているVGAですが，その中に解像度640×480ドット16色のグラフィックを表示できるモードがあります。このグラフィック画面に日本語を表示させよう，というのがDOS／Vです。

グラフィックに日本語を表示させるため，前述のように手間がかかります。そこで，DOS／Vは，ATマシンに，あたかも三つの日本語ハードウエアが装備されているかのような二つの機能を提供してくれています。

①漢字フォントをメモリに読み込む機能

②漢字を表示させるハードウエアのかわりをする機能

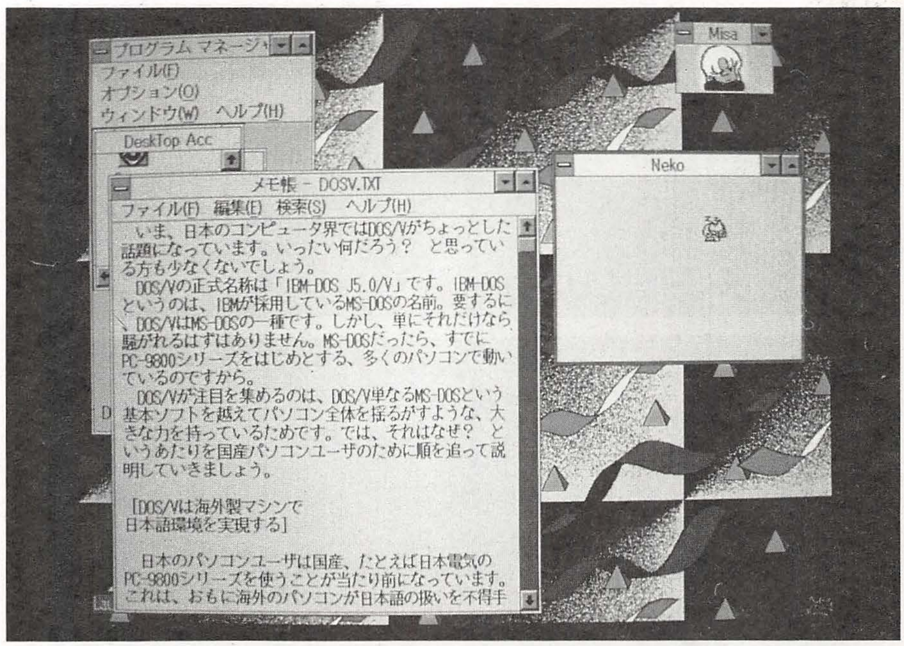
これらは，デバイス・ドライバ（日本語フロントエンド・プロセッサのATOK7などと同じようなCONFIG.SYSで登録するファイル）の形になっています。

フォントは$FONT.SYS（フォント・ドライバ），表示は$DISP.SYS（拡張ディスプレイ・ドライバ）によって実現されます。

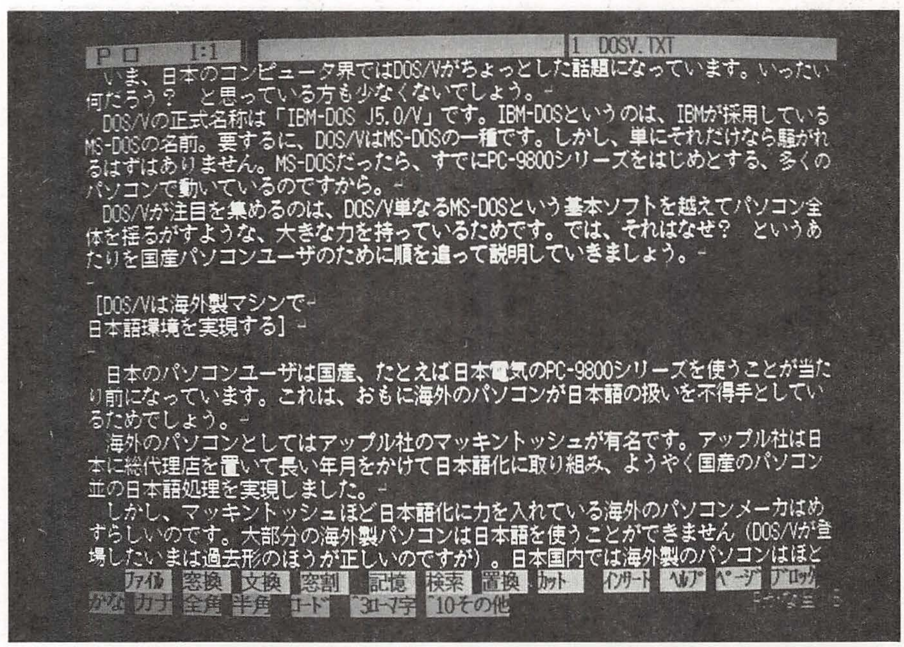
$FONT.SYSは，それが起動されるとDOS／Vのシステム・ディスクにある日本語フォントをメモリに読み込みます。$DISP.SYSは，アプリケーション・ソフトの命令にしたがって，グラフィック画面に日本語フォントを表示してくれるわけです。

DOS／Vは，$DISP.SYSと$FONT.SYSという二つのデバイス・ドライバが付属しているのを除くと，英語版IBM-DOSとほとんど同じです。実際，海外版のIBM-DOSにDOS／Vの二つのドライバを登録すると，日本語が表示できるようになってしまいます。

デバイス・ドライバはソフトウエアです。ソフトウエアによる日本語表示の処理方法は，なにもDOS／Vが最初というわけではなく，



《写真1》MS-Windows



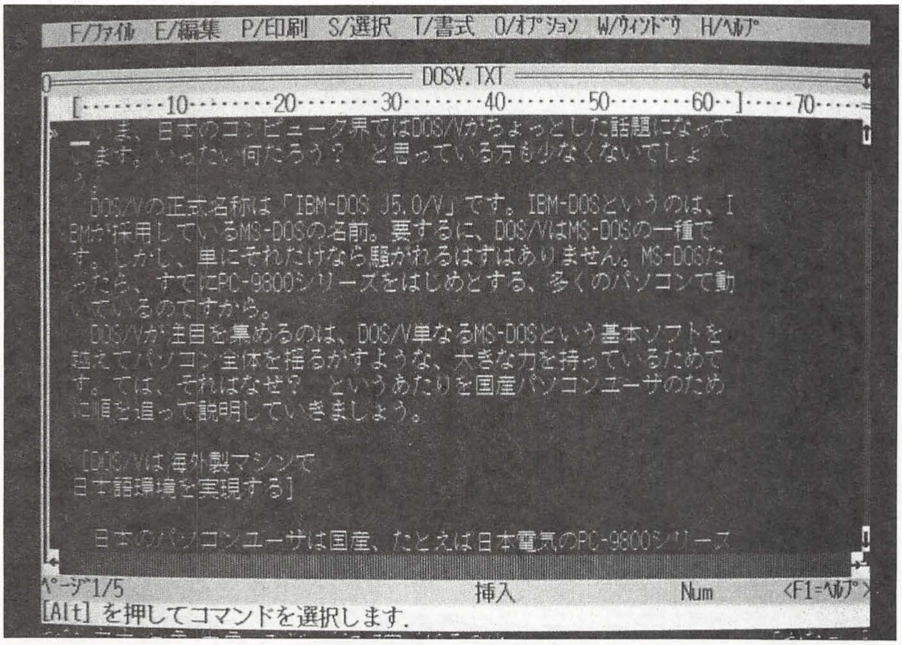
《写真2》Vzエディタ。日本語入力はVJE-βを使用

たとえば昔の8ビット・パソコンの大部分はソフトウエアで日本語表示を行なっていました。なぜすたれてしまったかというと，遅いからです。

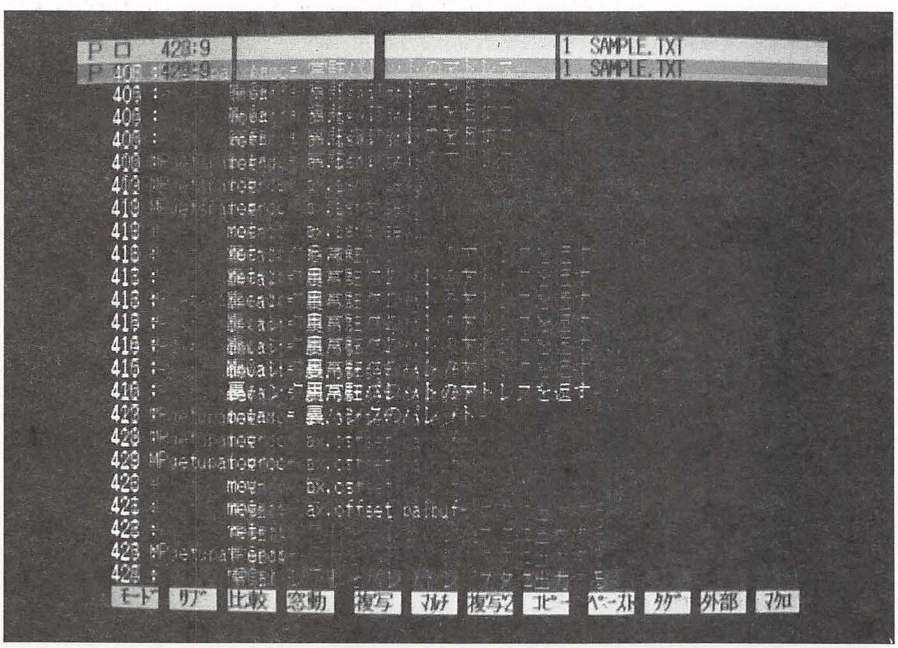
専用のハードウエアを使って日本語を表示させたほうが，ずっと高速なのです。PC-9801シリーズのエディタやワープロが，高速に画面スクロールを行なうのはごぞんじだと思います。

これは，PC-9801に日本語専用のハードウエアが装備されているからです。

それでは，DOS／Vが遅いかというと，そんなことはありません。DOS／Vの開発者たちが工夫をこらしたデバイス・ドライバ$DISP.SYSは，グラフィック画面とは思えない高速な日本語表示処理を実現しています。さらに，ATマシンのパワーも忘れていはいけません。なにしろ，ATマシンは80386CPUの33MHzはあたりまえというハイクラスな世界。ATマシンのパフォーマンスなら，グラフィックに点を打とうが日本語を表示しようが，サクサクとやってのけてしまうのです。



《写真3》MS-WORKSのワープロ



《写真4》DOS／V上で文字をスクロールさせるとこんな感じ

DOS／Vの将来性

DOS／Vの日本語表示機能の秘密，理解できましたか？　とはいえ，日本語表示のしくみは，DOS／Vを使っているユーザーにとって，これは意識する必要のないことなのです。DOS／Vは，見た目も使い勝手も他の日本語MS-DOSと同様です。ユーザーは他の日本語MS-DOSと同じようにDOS／Vを使えます。

ソフトウエアで日本語を表示するメリットは，日本語専用のハードウエアを装備していないパソコンで日本語が使える，という点だけではありません。DOS／Vがユーザーにもたらすメリットをまとめてみましょう。

●どんな画面モードにも対応できる

国産パソコンのMS-DOSは，ハードウエアによる日本語表示に頼っています。だから，マシンの解像度が向上すれば，それに合わせてMS-DOS自身も変更する必要があります。

一方，DOS／Vはデバイス・ドライバによって日本語を表示させています。したがって，デバイス・ドライバを変更するだけで，どんな画面モードにも対応することが可能。たとえば，1024×768ドット高解像度に対応するDOS／Vにしたければ，$DISP.SYSを変更するだけでOKです。

また，DOS／Vはメモリに読み込む文字フォントをディスクのファイルの形で持っています。ですから，もっと違った文字を表示させたいなら，このフォント・ファイルを変更すればいいわけです。実際，1024×768ドット用$DISP.SYSや，フォントをすべて丸文字に変えてしまうフォント・ドライバなども，すでに存在しています。

●ソフトウエアが充実する

DOS／Vは，先に述べたように英語版のIBM-DOSとほとんど変わりませんし，海外のソフトハウスが扱いなれたATマシンで動作します。

しかも，DOS／Vは海外のソフトハウスのために，日本語と英語を共存させる新しい規格「DBCS」を採用しています。

DBCSは，海外のソフトをほんの少し変更するだけで日本語を使えるように考慮されています。海外のソフトハウスがDOS／V用の日本語ソフトを開発するのは簡単なのです。

ですから，米国のソフトハウスがDOS／Vにソフトの移植や開発をはじめるのは間違いないところでしょう。ATマシンのソフトは世界で数10万本。DOS／Vは，ソフトウエア面での将来性が非常に高いといえます。

また，DOS／Vの英語モードは英語版IBM-DOSとまったく同じです。海外のビジネスソフトはもちろん，ゲームだって動きます。ATマシンのゲームは膨大な量。ゲーム・ユーザーにとっても，DOS／Vは魅力的です。

●MS-Windowsと相性がいい

マルチ・ウィンドウ・システムMS-Windowsは，これから普及していくことが間違いのない基本ソフトです。

MS-Windowsも，実はソフトウエアで文字を表示しています。だから，DOS／VとMS-Windowsは似たものどうしで非常に相性がいいのです。

また，マルチ・ウィンドウはパソコンの解像度が高いほど使いやすいシステムです。ATマシンはVGAで640×480，1024×768ドットもかなり普及しています。いまだに640×400ドットが主流の国産機とは桁違いの解像度です。この解像度ならMS-Windowsでマルチ・ウィンドウの力を100%引きだすことが可能でしょう。

すでに，ＤＯＳ／Ｖ用日本語ＭＳ-Win-

dowsに対応した800×600ドット・ドライバが発売されているので，快適なウィンドウ環境を体験できるはずです(1024×768ドットのドライバも近々発売になると思われます)。

●日本語環境の将来性

DOS／Vには，すでに日本語対応ソフトとして，一太郎，VJE-Pen，Vzエディタ，Lotus1-2-3，MS-Works，日本語MS-Windows3.01など主要なソフトが揃っています。また，日本語入力ソフトは，VJE-β，ATOK7，EG-ブリッジなどがリリースされ，国産パソコンの日本語MS-DOSと，ほとんど変わらない環境になってきました。

DOS／Vは，世界の巨人IBMが強力にバックアップしているシステムです。今後も多くのソフトのリリースが予定されていますし，日本語ソフトの将来性には，ほとんど不安はありません。

IBM PS／55Z 30U

価格425,000〜728,000円



本体とディスプレイが一体化したワン・ボックス・タイプのPS／55システム。もちろんDOS／Vにも対応しています。

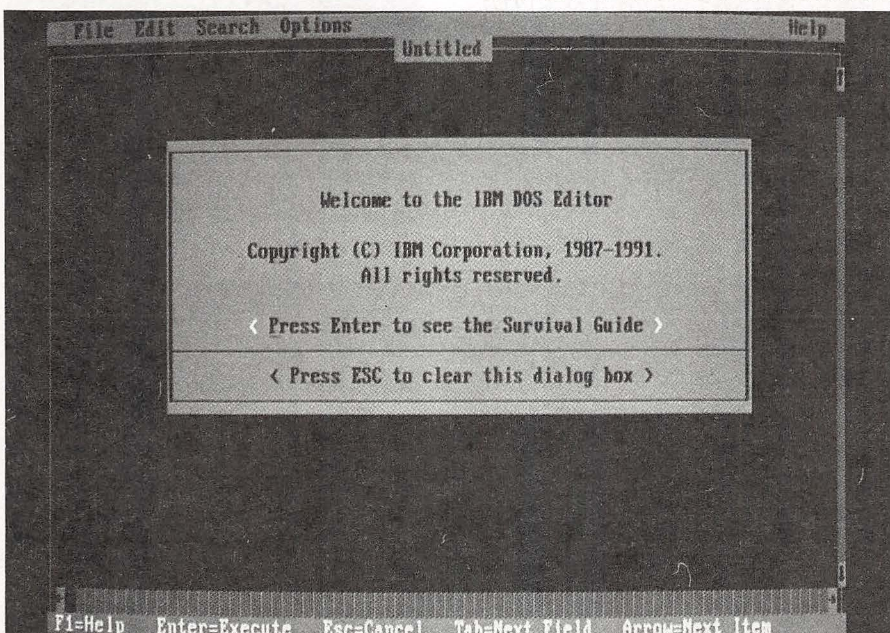
CPUは80386SX(20MHz)を採用し，メモリは標準で2MB(6MB内蔵のモデルもある）を内蔵しています。

表示はVGAのさらに1ランク上，XGA対応の能力（1,024×768ドット）を持っているので，1画面あたりの情報量が多く，Windows3.0などで有利です。

そのほか，1.44M／1.2M／720kBの三つのディスク・フォーマットに対応，MCAバスを装備するなど，高性能でコンパクトな設計になっています。

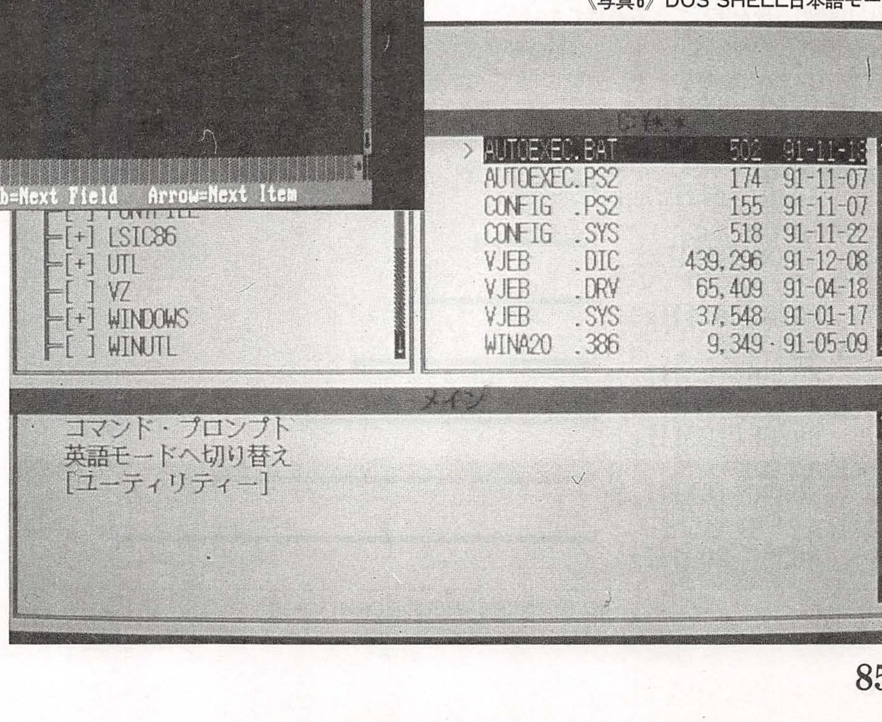
■PSサポート・デスク

☎0120-055302（フリー・ダイヤル）



《写真5》英語モードでエディタを使ってみた

《写真6》DOS SHELL日本語モード



昔の98がよみがえるハイスピードCPUボード

M3

価格68,000円

●Written By PWM

このCPUボード「M3」は，V30をCPUとして搭載しているPC-9801シリーズの汎用拡張スロットにセットすることによって，処理速度を2倍以上に高めるという高速化ボードです。最近のソフトの動作が遅くて困っているV30マシンのユーザーは，ぜひ検討してみてください。

高速化されてきた98シリーズ

「PC-9801シリーズのバージョン・アップは高速化である」といってもよいぐらい，PC-9801シリーズは新型機が発売されるたびに高速化されてきました。

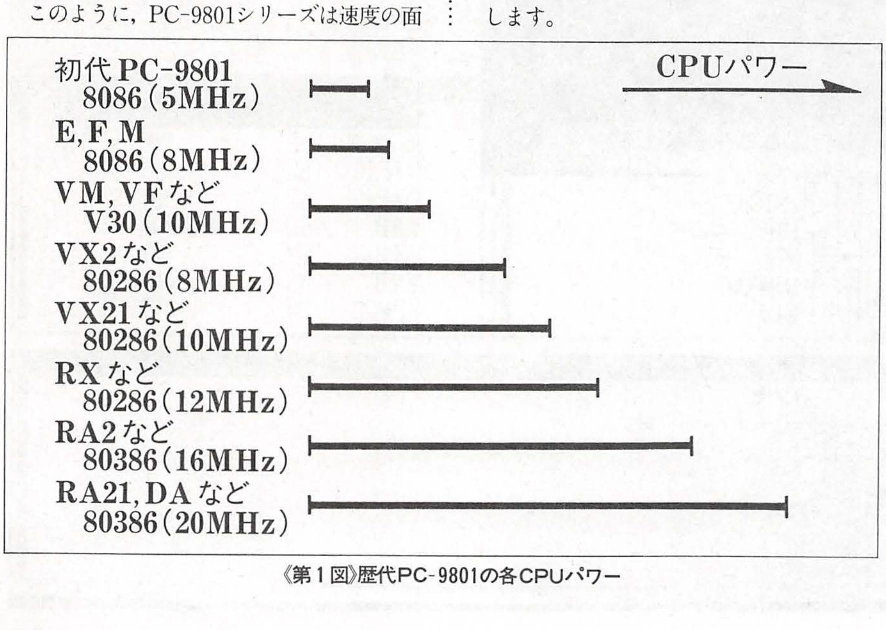
第1図のように，初代PC-9801は5MHzの8086を搭載していたのですが，今では20MHzの80386を搭載したものが主流となりつつあります。

20MHzの80386は5MHzの8086と比較すると，ざっと10倍の速度がだせるので，同じ時間に10倍の処理を実行できるわけです。

このように，PC-9801シリーズは速度の面では着実に改善されているのですが，CPUの速度以外のハードウエアはそれほど変化していません。

現在のPC-9801シリーズの基本的なハードウエアを備えた最初のマシンはPC-9801VMシリーズですが，このVMは実に6年前のマシンです。

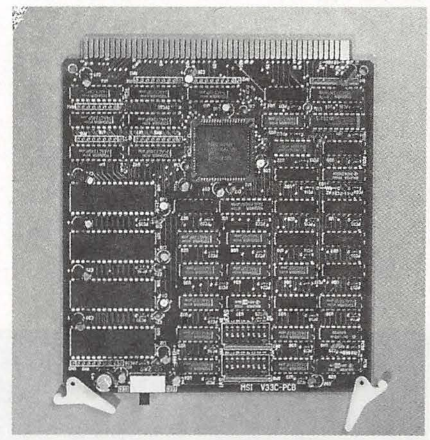
VMは古いマシンではありますが，CPUがV30であるためMS-WINDOWSなど一部のソフトが動作しない，グラフィック速度が現行機種と比較して遅いなど，こういった点を除くと最新マシンと同じです。ですから，16色ボード，メモリボードを拡張すれば，現在発売されているソフトウエアの大部分は動作します。



《第1図》歴代PC-9801の各CPUパワー

問い合わせ先

(株) エム・エス・アイ
〒245神奈川県横浜市泉区中田町2372-2
☎045-804-1166



ところが，これらのマシンで最近のソフトを動かすと動作することは動作するのですが，実行速度が遅くて非常に使いにくくなります。

これは，最近のソフトの大半が，少なくとも10MHzの80286程度の処理速度を持つマシンで実行することを考えて作られているためです。

VMなどに搭載されているV30というCPUは，同じクロックの80286の半分の処理速度しかありませんから，このようなソフトをVMなどで実行するとソフトメーカーが考えている速度の半分の速度でしか動作しないわけです。

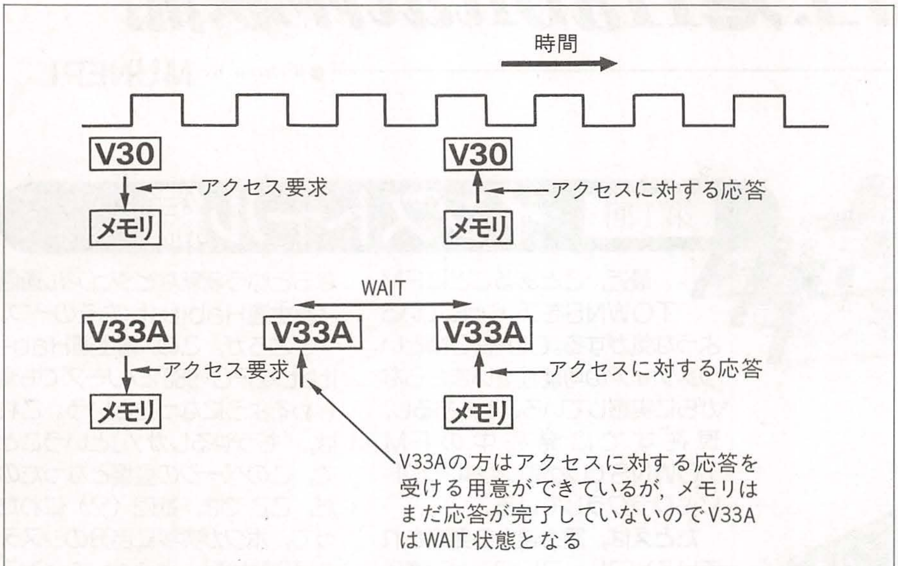
そこで，このハイスピードCPUボード「M3」の登場というわけです。

CPUボードの能力

このCPUボードにはV33AというV30を高速化したCPUが搭載されています。このボードをVMなどのV30マシンのスロットにセットすると，98本体のCPUは停止しV33Aが動作するようになります。

V33Aは各種命令を同じクロックのV30の約半分の時間で実行できますから，ほぼ2倍の速度が出ます。

ところが，V33Aが真価を発揮するためにはメモリのアクセス速度が十分でなくてはなりません。しかし，VMなどに実装されているメモリではV33Aの速度には対応できず，**第2図**



《第2図》パソコン本体実装のメモリがV33Aにおよぼす影響

互換性について

①基本的にはPC-9801DO＋で動作するプログラムは動作する
②数値演算プロセッサをアクセスするものは動作しない（ファブリケータで解消できる場合がある）
③8080エミュレーションを利用するものは動作しない
④CPUを判別するものは動作しない（ファブリケータで解消できる場合がある）
⑤CPUの動作速度に依存するものは動作しない

のようにWAITをかける必要があります。これではせっかくCPUが高速でも，WAITがかかって止まっている時間が長くなって高速にはなりません。

そこで，このボードには512kBのキャッシュ・メモリが搭載されています。このメモリはV33Aの速度に対応していて，WAITなしでアクセスできます。

このボードでは，**第3図**のようにCPUの書き込みは98本体のメモリにも行ない，読みだしのときに98本体のメモリをアクセスせずにボード上のキャッシュ・メモリからデータを読みだします。

これによって，互換性を保ったまま，読みだし速度を高速にしています。一般にCPUのメモリ・アクセスの大半は命令の読みだしですから，読みだしが高速になれば書き込み速度が遅いままでも，全体的には十分高速になるわけです。

書き込み速度は変化しないので，書き込みばかりするプログラムではあまり高速にはなりません。

しかし，このようなプログラムは例外的なもので，ほとんどのプログラムはほぼ2倍以上の速度がでるようになります。これは，80286の10MHz程度の速度に相当します。

ゲームをはじめ，各種ソフトを実行してみましたが，どれも2倍程度の速度で快適に動作しました。

互換性

V33AはV30を高速化したもの，と書きましたが，ソフトウエアの互換性は完全ではありません。

右上の表のように互換性のない点があります。ですから，今まで使ってきたソフトがすべて動くとは限りません。

しかし，実際には主要ソフトのほとんどが動作します。また，このボードには互換性対策プログラム・ディスクが付属していて，このディスクのプログラム(MS-DOS上で動作)を利用することによって互換性が取れない点のうちのいくつかが解決されます。

この対策プログラムを利用しなくてもほとんどのソフトは動作しますから互換性はほとんど問題ないといえます。

なお，ボードにはスイッチが付いていて98本体のV30とボード上のV33Aを切り替えられます。V30に設定すれば，ボードがないのと同じ状態になります。スイッチはボードをいちいち外さなくても，98本体にセットした状態で切り替えられます。

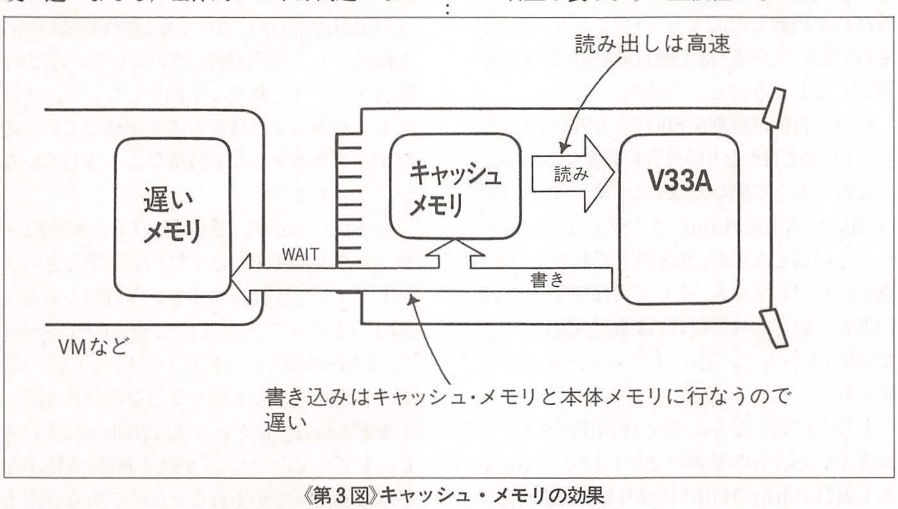
手軽に大幅な高速化

このボードをセットするだけで2倍以上の速度になるというのは非常に便利です。

V30マシンではワープロにしろゲームにしろ，速度が遅くて不便ですが，このボードをセットすれば大幅に高速化されて快適になります。価格も定価で68,000円ということで，V33Aの特性を考えればかなり安くなっています。

手間がかからず，それほど値段も高くない割には2倍という速度がだせるというわけで，なかなか優れたボードです。

上位機種への買い替えもいいですが，このボードのことも考えてみてはいかがでしょうか。



《第3図》キャッシュ・メモリの効果

短期連載

ついに発売!/PC-9801版の富士通Habitat

富士通Habitat体験記

●Written by MUNEPI



第1回 インストール編

最近，ことあるごとにFM TOWNSをプッシュしているような気がする。CD-ROMというメディアの可能性をいまさらながらに実感していることもあるし，現在すでに発売中のFM TOWNSでしか楽しめないソフトにもクラクラしている。

たとえば，富士通から発売されているソフト・コレクション海外編の『LOOM』や，「さすがCD-ROM/」と唸らせてくれるダットジャパンの『ハイパープラネット』などなど。架空世界の住人になるという斬新なビジュアル通信『富士通Habitat』もその一つ。

ところが，この『富士通Habitat』をPC-9801シリーズでも楽しめるようになったという。これは，「もうやるしかノ」ということで，このページの登場となったのだ。ここでは，数回（?）にわたって，ボクが実際に自分のシステムに『富士通Habitat』をインストールしたときに気づいたコトや，アクセスして経験したことを紹介していこうと思う。

動作環境について

まず，注意しなければならないのは，このPC-9801版『富士通Habitat』は，どんな機種でも動作するというワケではないということ。

パッケージの裏面に記載されている動作環境では

●PC-9801シリーズ(メインメモリ640kB, CPUが80286で10MHz以上のもの)
●カラーCRT
●モデム
●バスマウス
●NEC製日本語MS-DOSV3.3以上
●日本語FEP(ATOK, VJE, NECAIなど)
●ハードディスク
●EMSメモリ（512KB以上）
●NIFTY-Serveの「ID」

と，これだけの条件が書いてあるのだ。

ハードディスクとEMSが必須なのは，ちと驚きである。最近ではこれらの周辺機器がないと，まともに動作しないワープロ・ソフトもあるとはいえ，やはり『富士通Habitat』が普通のパソコン通信とは一線を画すものだというコトがよくわかる。

同じPC-9801であれば，どんな機種でも動くわけではなくて，CPUに制限があるというのもスゴい。最近話題のWindows3.0などでも似たような贅沢なシステムでないと本領を発揮してくれないことを考えると，もうこの程度はあたりまえのシステム構成となりつつある，といえるのかも知れない。

後で知ったのだけれど，CPUパワーが表記のものよりも低いとグラフィックとセリフがシンクロしなかったり，強制的に回線が切断されてしまったりと，いろいろ不都合が起こるらしい。

よくよく考えてみれば，FM TOWNSは80386DX(IIUXはSXだが，場合によっては従来モデルよりも高速な動作を期待できるそうだ）を搭載した32ビット・マシンなワケで。それで動いている『富士通Habitat』が機種を制限してしまうのも，当然か。

ソフト自体は税別6,800円とお安いのだが，ハードの面ではかなりの投資が必要なのである。

これもあとで聞いた話しなのだけれど，PC-9801で『富士通Habitat』を楽しんでいるユーザーのほとんどが，20歳以上であるという。確かにこのシステム，そしてNIFTY-Serveの課金に耐えられるだけの経済力(笑)，そして覚悟(もいちど，笑)，となると，年齢層も限られてくるのも当然といえるだろう。

ちなみに気になるお値段（利用料金）だが，NIFTY-Serveの基本料金が1分あたり10円，富士通Habitatの利用料金が1分あたり6円，それにHabitat国の住民税(あんまり笑えない)が1か月300円，そして電話料金がかかる。つまり，その月に5時間（300分）アクセスしたとすると，

300×10 ＋ 300×6 ＋ 300
（NIFTY料金）（Habitat料金）（税金）
＝5,100円

というわけだ。

さらに，この5,100円に5時間分の電話料金を足した額がでていく。

ところで，ボクは自宅では本体にエプソンのPC-286VE，モデムにアイワのPV-A24 MNP5を使っている。

Habitatガイドに書いてある動作確認の取れた機種として名前が列記されていないのだが，結論からいうと問題なく動作している。インストールするまでは少し不安を感じていたのだが，プロテクトなど特殊なことはしていないようである。

おそらく，80286／10MHz以上のエプソン・マシンでも動作するはずだ。NS／Eなどのノートタイプでも動作するという情報もある。NECにしろエプソンにしろ，要はCPUスペック，EMS環境，ハードディスク，この三つの条件さえ揃えば，ということなのだろう。

モデムのほうはといえば，1200bps以上のスピードで，ATコマンドが使えれば，MNPなどはなくたってかまわないはずである。『富士

通Habitat』のセットアップ・ガイドでは基本的にMNPを切って接続するように指導しているくらいなのである。

もし動作環境について不安があるならば，富士通に問い合わせてみるのが確実だし（問い合わせ先は後述），すでにNIFTY-ServeのIDを持っているのであれば，富士通ビジュアル通信フォーラム（FFVC）の電子会議の4番「富士通Hbitat Q&Aコーナー」に書き込んでみるのも一つの手段である。

インストールについて

パッケージの中身を見てみると，なんと2HDディスクが7枚も入っている。ハードディスク必須と書くからには，これらのディスクの内容をハードディスクに転送して使うわけだ。

マニュアルによると，必要な空き領域は7MB以上必要だ。空き領域の足らないドライブを指定してもインストール・プログラムが受け付けてくれないので，途中で「ディスクの容量が足りません」と中断されてしまうなどということも起こらないようになっている。

インストール作業は，まずは『富士通Habitat』のシステムを起動するための起動用ユーザー・ディスクの作成からはじまる。『富士通Habitat』のセットアップ・ガイドのとおりにインストールすると，データ類はハードディスクに転送するものの，起動はフロッピーから行なうようになっているのである（実際にはハードディスクからの起動もできるだが，それはまた後で）。

ブランク・ディスクを1枚用意し，MS-DOSを起動，／Sを付けてシステム・フォーマットする。フォーマットが済んだら，こんどはフロッピーディスク・ドライブに『富士通Habitat』のシステム・ディスク（3.5インチ版では青色のラベルが張られたディスク）を入れ，その中の“INSTOOL.EXE”を実行する。

後はインストールするハードディスクのドライブ名などを画面の指示にしたがって入力していけば，起動用システム・ディスクの作成，ハードディスクへのインストールを自動的に行なってくれるのである。

データ・ディスク1～6までの内容をハードディスクに転送し終わったら，起動用のユーザーディスクの中のconfig.sysというファイルを書き換えて，EMSドライバ，日本語フロントエンド・プロセッサを組み込んで完了。

これらの組み込みは，それぞれどのデバイスを使うかによって，まったく変わってくるので，とてもではないけれど数ページのスペースでは説明しきれない。各々，マニュアルをよく読んでもらうしかないのである。

では，今回はこのあたりにして，来月は実際にアクセスしたもようをお送りしよう。

ハイパーコミュニケーション・ネットワーク

富士通Habitat　V2.1 L10（PC-9801）
問い合わせ先
富士通株式会社
FM TOWNSシステム部
Habitatサポートグループ
電話03（3730）8095
（祝日を除く月曜日～金曜日，時間は午前10：00～午後5：00までの間）

富士通Habitat電脳OFFレポート



▲《写真1》会費1万円はちと痛かったものの，なかなかの盛りあがりを見せた富士通Habitat電脳OFF



▶《写真2》富士通株式会社FM TOWNSシステム部長代理の福田氏もいらっしゃった。「マリリン」という女性アバタでHabitat国に現れるとか？　首相とよばれていたのが印象的



◀《写真3》おみやげが当たるくじ引きの賞品発表のひとコマ。壇上でマイクを握り参加者の熱い視線を一身に浴びているのがオラクルのつを氏（本物。お嫁さん募集中）

12月6日から8日の3日間にわたって東京ドームで「富士通電脳最前線'91ハイパーステーションin東京ドーム」というなんとも長い名前のイベントが開催されたのは，読者の皆様もご存知のとおり。

しかし，このイベントの中日に当たる7日，ドームの隣の後楽園飯店に『富士通Habitat』の住人たちが集まっての盛大なOFF（オフライン・ミーティングっていうんだっけ？）が催されたということは，いったいどれほどの人間が知っていたのだろうか？

少なくともNIFTY-ServeのFFVCに目をとおしている人なら，ほとんど知らない人はいなかったはず。

7日というと『富士通Habitat』に入国してからまだ1週間にも満たない新米であったボクだけれど，そのころには何度か『富士通Habitat』で会ってハンドル・ネームを覚えた人もいたりして。

『富士通Habitat』という架空世界のアバタとしては知り合いでも，現実世界の顔は？なワケで。その違いを見てみたいという好奇心が参加を決意させたのだ（ただ単にこういう集まりが好きなだけという噂もあるが）。

今回のOFFの中心に立ったのは3人しかいないオラクルの一人，若くてスマート，そしてハンサム／な嫁さん募集中の“つを”さんだ。オラクルとは『富士通Habitat』の世界のいわば神様ともいえる特殊なアバタで，一種のスーパー・ユーザー。

OFFはそのつをさんの挨拶とともにはじまり，まずは自分がアバタに付けているヘッドの写真を名札変わりに自己紹介。

全部で50人近くの人間が参加したものだから自己紹介が終わるまでにかなりの時間がかかってしまったのだが，そこはそれ。仙台から参加，いきなり女装で現われる人はいるは，『富士通Habitat』で知り合って婚約したというお二方のキス撮影会（？）はあるは，超豪華なおみやげの当たるくじ引き（ボクはテレホン・カードとOh／FM TOWNSをもらった）が行なわれたりもして，なかなかの盛りあがりを見せたのだ。

一次会はお決まりの記念撮影で幕を閉じたのだけれど，有志を募っての新宿での二次会では『富士通Habitat』の裏話や大暴露大会（これも？）など，新米のボクにはとても貴重な話しをいくつも耳にするコトができ，なかなか有意義な一夜であった。ボクは二次会で帰らせてもらったのだが，すでに帰り電車はなく，開き直ったメンバーは四次会まで突入したとか…。

キミの疑問にメーカーがズバリ答える

誌上公開質問状コーナー

（※本コーナーは、読者のみなさんの質問に対する回答を各メーカーのご協力により編集部がまとめたものです。）

ソニー

Q 『HB-F1XV』についている『クリエイティブ・ツール』のF1シンセサイザを単独で売ってもらうことはできないのですか。

[福島県安達郡・**菅野真一？才**]

A 同梱商品ですので単品では売っていませんが，ほぼ同じ内容のもので『シンセサウルス2』というソフトがbit2という会社から発売されています。

[回答者：**まるお**]

Q 『HB-F1XDJ』を持っています。ゲームをやっていると最初はいいのですが，後になるとBGMが小さくなってよく聞こえなくなります。どうなっているのでしょうか。それと，ハードって何ですか？

[愛知県豊川市・**ウッチャンナンチャン14才**]

A ほかのソフトでも同じような症状がでるならば，サービス・センターで見てもらったほうがよいでしょう。また，ハードとはハードウエアの略でコンピュータ本体と考えればよいでしょう。これに対して，ゲームなどはソフトといいます。

[回答者：**まるお**]

Q ソニーのMSX用の『文書作左衛門』を買って起動させたら，ディスクがずっと回っているだけで全然動かないんです。どうしたらいいですか。

[神奈川県鎌倉市・**早田　了**]

A もし，ほかのソフトを使用してみて正常に動くようであれば，ディスクが原因かと思われます。サービス・センターに持ち込んで見てもらってください。

[回答者：**まるお**]

Q MSX2の『HB-F1XD』でROMカートリッジのプログラムをディスクにコピーすることは可能でしょうか。

[栃木県宇都宮市・**外口慶樹13才**]

A 市販のソフトを勝手にコピーすることは違法となってしまいますので，コピーはできません。

[回答者：**まるお**]

Q ぼくはソニーの『HB-F1XV』を使用していますが，キーボード・カバーがありません。専用のキーボード・カバーは入手できるのですか。入手方法と価格を教えてください。

[熊本県熊本市・**野田利樹15才**]

A 申し訳ありませんが，ソニーではキーボード・カバーは販売しておりません。しかし，他社製にはさまざまなタイプがあるかと思いますので，探してみてください。

[回答者：**まるお**]

シャープ(X68000)

Q 『CZ-634C』を持っています。『CZ-644C』に内蔵されている81MバイトSCSI仕様ハード・ディスク・ドライブを，自分の『CZ-634C』にも搭載したいのですが，それにはどうしたらよいのでしょうか。搭載できるのでしたら，価格なども教えてください。それから，数値演算プロセッサの価格も教えてください。

[東京都目黒区・**匿名希望20才**]

A X68000XVI（CZ-634C）に内蔵することのできる増設用ハードディスク・ドライブをご紹介します。この増設用ハードディスク・ドライブは，シャープ・サービスにて取り付けを行なっておりますので（有償），「シャープお客様ご相談窓口」へご相談ください。

このハードディスク・ドライブの特徴は，下記のとおりです。

① 本体内蔵型。記憶容量81Mバイト（フォーマット時）。3.5インチ・ハードディスク・ドライブ。

② 高速アクセスタイム（平均19ms）の実現により，処理スピードが大幅に向上。

[増設用81MBハードディスク・ドライブ]

●CZ-68H

標準価格：160,000円（税別）

また，X68000XVI用の数値演算プロセッサの価格は次のとおりです。

[数値演算プロセッサ]

●CZ-6BP2

標準価格：45,800円（税別）

[回答者：**多田太郎**]

Q 『X68000』にNECの『PC-PR101TL』というプリンタを接続したのですが，画面のハードコピーがとれません。もしこのプリンタでもできるなら，やりかたを教えてください。ちなみに付属の日本語ワード・プロセッサでなら，プリンタを選択すればきちんと印刷できます。よろしくお願いします。

[神奈川県厚木市・**斎藤俊久？才**]

A NEC製の『PC-PR101シリーズ』のプリンタは，Human68kでは"CONFIG. SYS"で"PRNDRV2.SYS"を登録することにより，プリント・アウトが可能になります。

Human68kでは，COPYキーを押すことによりハードコピーをとることができます。しかし，Human68kでサポートしているハードコピーはテキスト画面のハードコピーですので，グラフィック画面のハードコピーはそのままではプリント・アウトできません。プリント・アウト用のソフトウエアが必要となります。

どんな画面のハードコピーをとろうとされたのかが書かれていませんが，もしグラフィック画面ならばハードコピー用のソフトウエアが必要になりますのでご用意ください。

[回答者：**多田太郎**]

Q よくゲームソフトの広告などで「MIDI対応」というのを見かけるのですが，ソフトをMIDIに対応させるにはMIDIボードだけあればいいのでしょうか。もしくは，音源モジュールなどが必要なのでしょうか。

パソコンは初心者なので，できるだけ詳しくお願いします。持っている本体は『X68000 XVI』です。

［宮城県柴田郡・**渡辺裕也16才**］

A ゲームソフトの音楽などをMIDIで鳴らす場合には，MIDIボードを本体に装着しただけではできません。『CM-32L』や『CM-64』（ともにローランド製）などの音源モジュールを接続し，音源モジュールからステレオ・アンプに接続することが必要です。［回答者：**多田太郎**］

Q 『Z's STAFF PRO-68K』を買おうと思っています。スキャナも一緒に買おうと思いますが，『Z's STAFF PRO-68K』で使えるスキャナを教えてください。

また，『CZ-6BV1』はどんなことに使うんですか。［埼玉県川口市・**匿名希望？才**］

A 『Z's STAFF PRO-68K』で使うことができるスキャナは次のとおりです。

NEC………PC-IN502/503/503G/503H/505/506

エプソン……GT-6000/3000/3000V/4000/1000

シャープ……CZ-8NS1/，JX-220/200

ビデオボード『CZ-6BV1』は，コンピュータ・グラフィックやゲーム画面を手軽にビデオ録画したり，大型テレビや液晶ビジョンとの接続で大迫力のコンピュータ・ゲームを楽しむためのものです。なお，ビデオ出力できるコンピュータ画面のモードは15kHzです。

［ビデオボード］

●CZ-6BV1

標準価格：21,000円（税別）

［回答者：**多田太郎**］

セ　ガ

Q 『ゲームギア』の『TVチューナー』を持っているのですが，使っているうちにアンテナのネジが緩み，ドライバーで締め直しているうちにネジの頭がつぶれてしまいました。もしネジを分けてもらえるのでしたら，価格，送料，方法を教えてください。［埼玉県新座市・**長谷川智希15才**］

A セガでは，昨年の9月から問屋，小売店向けに部品の販売を行なっています。一般ユーザーのかたからのご注文も，一応お受けしています。

注文の方法ですが，まず，私共の消費者サービス・センターに電話していただいて，ご希望の部品が販売されているかどうかをご確認の上，必ず封書ないしハガキで部品名と点数，お客様の住所，氏名を明記してご注文ください。電話でのご注文は受け付けておりません。

お支払いは，部品の到着後，郵便振替用紙をご利用ください。切手，為替などのお支払いは受け付けできません。

長谷川様のご希望している『TVチューナー』のアンテナ部のネジですが，これはアンテナごとの販売となっており，価格は600円です。

なお，『メガドライブ』や『ゲームギア』の基板や，ICチップなどは販売いたしておりません。その予定もないことを，念のために付け加えさせていただきます。

［回答者：**S&D博士**］

Q 『SC-3000』用の『BASIC LEVEL IIIB』を中古で買ったのですが，説明書がありません。説明書を手に入れる方法を教えてください。

また『LEVELII』など，ほかのBASICとの違いも教えてください。

［神奈川県横浜市・**白山高校3年5組17才**］

A まず，取扱説明書の入手方法ですが，私共の消費者サービス・センター宛にお電話してくだされば，予備が多少残っていますので無料で差し上げます。

また，『LEVELIII』と『LEVEL II』の違いですが，これはデータを入れる容量の違いだけです。レベルが上がるほどたくさんの容量があります。［回答者：**S&D博士**］

Q 『テラドライブ』に『MEGA-CD』は接続できるのでしょうか。また，セガさんでは『テラドライブ』用のゲームは制作しないそうですが，なぜですか？

［福島県・**Rika's**］

A 『MEGA-CD』は，『メガドライブ』や『テラドライブ』のデザインの違い，その他の事情から残念ながら接続はできません。しかし，現在，『テラドライブ』用のCD-ROMを企画開発中です。

この商品は，単に『メガドライブ』用CD-ROMだけでなく，パソコン用CD-ROMも読み出し可能になる予定で進めています。来年のできる限り早い時期に発表できるよう準備中ですので，ご期待ください。

『テラドライブ』用ゲーム・ソフトとしては，『パズル・コンストラクション』が現在発売中です。今後，このコンストラクション・シリーズでは，さまざまなジャンルのものを開発していく予定です。また，年内にはRPGで『ドラッケン』，麻雀で『雀皇登竜門』の2タイトルを発売いたします。

［回答者：**ボンジョールノ・H**］

Ｎ　Ｅ　Ｃ

Q 『PC-88VA』を持っています。N88-BASIC V2モードでプログラムを組むにはどうすればいいのでしょうか。

［千葉県松戸市・**赤い目の女13才**］

A 『PC-88VA』および『PC-88VA2/VA3』で，『PC-8801シリーズ』用の“V1/V2”モードを使用する場合には，別売のシステム・ディスク『PC-8853VA-MW』価格：16,000円（税別），もしくは『PC-8801mkII SR』以降の本体添付システム・ディスクが必要となります。

［回答者：**猫**］

Q 『PC-88VA2』を持っています。今度RAMボードを増設したいのですが，増設RAMボードAと増設RAMボードBの違いを教えてください。

［埼玉県浦和市・**佐藤弥16才**］

A ご質問いただいた『PC-88VA』用の増設RAMボードには，下記の2種類があります。

［増設RAMボードA］

●PC-88VA-01

価格：39,000円（税別）

［増設RAMボードB］

●PC-88VA-02

価格：18,000円（税別）

増設RAMボードAとBの違いとしては，増設RAMボードAは拡張スロットに装着するのに対して，増設RAMボードBは増設RAMボードAの上に装着するRAMボードだということです。［回答者：**三毛猫**］

Q 『PC-9801N』に外付けフロッピーディスク・ドライブを取り付けたいと思います。3.5インチ2HD2ドライブのフロッピーディスク・ドライブの製品名と価格，また取り付けの際に必要なケーブルなどがありましたら教えてください。

［愛知県・**匿名希望15才**］

A 『PC-9801N』などのノート型パソコンには，増設フロッピー ディスク・ユニット用のコネクタが付いていません。そのかわりに，背面にある拡張バスに2HDのフロッピー ディスク・ユニットや拡張I/Oユニットを接続できるようになっています。

ただし，拡張バスから外付け用のフロッピーディスク・ユニットを接続するには，フロッピー ディスク増設ケーブル『PC-9801N-15』標準価格：9,800円（税別）が必要になります。このケーブルを使って，2ドライブ・モデルの『PC-FD312』標準価格：88,000円（税別）や，1ドライブ・モデルの『PC-FD

311』標準価格：68,000円（税別）などの3.5インチ・フロッピーディスク・ユニットを使用できます。

なお，『PC-FD311/312』は2DDにも使用可能なユニットですが，『PC-9801N』などのノート型パソコンに使用する場合は，2HD専用となります。　［回答者：猫］

Q ぼくは『PC-9801DA』を持っていますが，今度発売された『PC-9801GSmodel2』と同じ機能にしたいと思っています。そのためにはどのようなものを取り付けたらよいのですか。

また，CD-ROMはどのようなものを取り付けたら同じ機能になるのですか。

［東京都江戸川区・**石井英之16才**］

A 『PC-9801DA』を『PC-98GSmodel2』と全く同じにすることはできませんが，マルチメディア・エンジン・セット『PC-9801-76』標準価格：228,000円（税別）を使用することにより，マルチメディア環境の実現が可能になります。

これは，ビデオボード『PC-9801-72』とサウンドボード『PC-9801-73』のセットとなっており，ビデオボードではビデオやレーザー・ディスクの映像をパソコンの画面に取り込み，合成して表示することができます。

『PC-98GS』の場合は，ビデオ出力，ビデオ特殊効果などもできます。サウンドボードは『PC-98GS』と同等のサウンド機能をもっており，FM音源6和音，SSG音源3和音，リズム音源6音など，ステレオ対応で臨場感あふれるサウンドが楽しめます。

また，CD-ROMを『PC-9801DA』に接続する場合は，SCSIインターフェース・ボードが必要です。これによって『PC-CD103』標準価格：135,000円（税別）などが接続できます。ソフトウエアとして，『日本語MS-DOS CD-ROM EXTENSION』が別途必要になります。

ちなみに『PC-98GSmodel2』は，内蔵ハードディスクに以下のソフトウエアがインストールされています。

［日本語MS-DOS Ver5.0基本機能セット］
●PS98-1003-31
標準価格：12,800円（税別）

［日本語MS-WINDOWS Ver3.0A］
●PS98-1106-31
標準価格：25,000円（税別）

［オーサウェアスター］
●PS98-1105-31
標準価格：80,000円（税別）

なお「オーサウェアスター」とは，動画像，音声などのメディアを統合したマルチメディア・アプリケーション・タイトルを作成するための開発環境を提供するソフトウエアです。

［回答者：**2号**］

DEMPA

Q 『XMD-1RGB』が欲しいのですが，近くに売っているお店が見あたりません。入手方法を教えてください。通信販売されているのなら，注文の方法を教えてください。

［埼玉県鶴ヶ島市・**川口健志13才**］

A 通信販売の方法についてお答えします。本誌のとじ込みの郵便振替の払い込み用紙（横長の赤色で印刷してあるもの）を用意します。これに住所氏名と裏面の「購読申込書」の「通信欄」というところに欲しい商品の名前を書いて，お金と一緒に郵便局へだしてください。お金は商品の価格＋送料ですが，送料は商品によって変わってきますので，当社の出版販売部までお気軽にお電話して聞いてください。電話番号は03-3445-6111（大代表）です。

また，当社の製品の置いてあるお店は，お近くの電波新聞社支局に電話で問い合わせていただければ教えてくれるはずです。各支局の電話番号は以下のとおりです。

［北海道地区］
札幌支局☎011-641-5591
［東北地区］
仙台支局☎022-227-7211
［関東地区］
東京本社☎03-3445-6111（大代表）
関東総局☎0273-26-3206
［中部地区］
新潟支局☎025-245-2526
松本支局☎0263-36-2266
静岡支局☎054-254-6405
名古屋支局☎052-261-4541
金沢支局☎0762-63-8661
［近畿地区］
大阪本社☎06-203-3361（大代表）
京都支局☎075-221-8021
神戸支局☎078-391-5885
［山陽地区］
広島支局☎082-228-5581
下関支局☎0832-67-7478
［四国地区］
高松支局☎0878-61-3111
［九州地区］
西部本社（福岡市）☎092-431-7411（大代表）
熊本支局☎096-380-7500
鹿児島支局☎0992-26-3630

［回答者：Hiaro，サポートT］

エプソン

Q エプソン『PC-386M』のユーザーです。付属のS.I.P.（ソフトウエア・インストレーション・プログラム）のバージョンが2.21なのですが，MS DOS3.3Cなどが書き換えられません。こういう場合，新しいS.I.P.に書き換えたり送ってもらうのにお金がかかるのでしょうか。

それから，例えば『イース』などVer. 3.0でしか動かないゲームなどは，どのようにすればいいのですか。ご解答よろしくお願いします。　［大阪府茨木市・**越野弘之20才**］

A まずS.I.P.についてですが，エプソンではS.I.P.のバージョン・アップやライブラリー，カタログ請求などのご相談について，下記のPCインフォメーション・センターのほか，エプソンの各支店，営業所にて無料でお問い合わせ，ご請求に対応しています。まずはお電話でご相談ください。

［エプソンPCインフォメーション・センター］
東京☎03-3377-3531
名古屋☎052-953-9230
大阪☎06-212-8715

また，エプソンPCシリーズは，Ver. 3.0で動作するソフトウエアを動作可能にするために，i8086エミュレーション・モードを設けております。ディップ・スイッチを切り替えてみてください。

①DIP SWITCH3-8OFF
→i8086エミュレーション・モード
②DIP SWITCH3-8ON
→アドバンスド・ボード（搭載CPU本来のモード）

お問い合わせいただきました『イース』『イースII』につきましては，動作することが確認されております（2DDのみ）。いまいちどご確認ください。なお，弊社にて発行している『PCシリーズ・ソフトウェア・ハードウェア・ライブラリー』には，エプソンPCで動作するサードパーティー製のソフトウエア，ハードウエアが多数掲載されています。ソフトやハードをご購入の際には，ぜひご参照ください。本書についてのお問い合わせも，上記のインフォメーション・センターにて受け付けております。　［回答者：E］

応募方法

本コーナーに質問のあるかたは，対象メーカーをハッキリ記入し，電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「誌上公開質問状」係まで，ハガキで応募してください。

送り先は，つぎのとおりです。

〒141東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
「誌上公開質問状」係

HOT! INFORMATION

〈周辺機器〉

日本語ページ・プリンタ4機種

●日本電気
●PC-PR4000/4, PC-PR2000/4, PC-PR2000/2, PC-PR1000/2
●価格

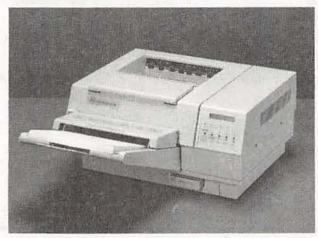
PC-PR4000/4	726,000円
PC-PR2000/4	418,000円
PC-PR2000/2	368,000円
PC-PR1000/2	198,000円

NECはページ・プリンタの4機種を発売しました。

PC-PR4000/4はA3版対応，PC-PR2000/4と2はB4版対応，PC-PR1000/2はA4版対応です。

解像度は，PC-PR4000/4は，パソコン用プリンタとしてはじめてA3判用紙への解像度400DPIの印字を，PC-PR2000/4は，B4版用紙への解像度400DPIの印字が実現しました。

これらすべての機種には新開発の「SET（Sharp Edge Technology）



機能」を搭載し，印刷画像のエッジ部分を平滑化しているので，より高い印字品質を達成しています。

PC-PR4000とPC-PR2000はプリンタ記述言語に「NDPL（NEC Printer Description Language）レベル2」を採用し，文字の任意の角度での回転や任意のサイズでの印字が可能です。また，PC-PR1000/2は「NDPL」を搭載しています。

そのほか，従来の同レベルの機種にくらべて，より高いコスト・パフォーマンスを持っています。

■問い合わせ先
NECパソコン・インフォメーション・センター
東京☎03-3452-8000
大阪☎06-943-9800

IBM-PC用低価格イーサネット・ボード

●KCCナレッジコンピュータコンサルティング
●SUPER LAN CARD2（スーパーランカード2）LC-ET2
●価格　29,800円

KCCナレッジコンピュータコンサルティングの「SUPER LAN CARD2」は，IBM-PC/ATおよびその互換機で使用可能なイーサネット・ボードです。

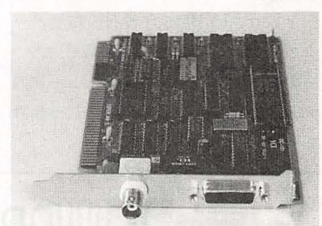
日本国内で流通しているイーサネット・ボードのなかではもっとも低価格のものです。たとえば，PC-9801シリーズ用イーサネット・ボードで国内最低価格のものは49,800円ですが，これにくらべても2万円安いコスト・パフォーマンスです。

パソコンによるLAN（ローカル・エリア・ネットワーク）が注目されてきていますが，低価格なので，多数のパソコンを接続するネットワーク使用において，単価の安い「SUPER LAN CARD 2」は，予算面で有利になります。

ボードの仕様は，AT-BUSのハーフサイズ・ボードで，イーサネット・ボードの業界標準ノベル社のNE-2000と完全互換となっていますから，「NETWARE」をはじめとするLANソフトがそのまま問題なく使用できます。

またコネクタは，10BASE-5と10BASE-2を装備しています。

■問い合わせ先



〒151東京都渋谷区笹塚2-4-1パールハイツ901
(株)ナレッジコンピュータコンサルティング
☎03-3299-5052

パソコン用CD-ROMドライブ

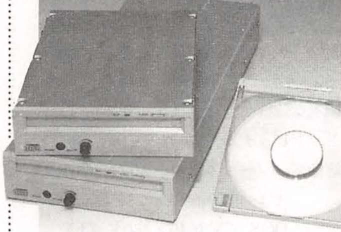
●テクセル
●DM-5021
●NEC PC-9801シリーズ，東芝J-3100シリーズ，アップルMacintoshシリーズ，IBM-PC/AT，PS/2対応
●価格　135,000円

テクセルのDM-5021は，パソコン用外付けタイプのCD-ROMドライブ・ユニットです。

リニアモータを採用し，データ・アクセスが速度340msと高速動作を実現しています。

CD-ROM XAにも対応し，CD-ROMの拡張フォーマットであるADPCMデータも扱えるので，コンピュータのデータだけでなく，音声，画像などの同時処理も可能になっています。

■主な仕様
データ転送：150kB/秒（平均）
アクセス・タイム：340ms
外部インターフェース・アダプタ：

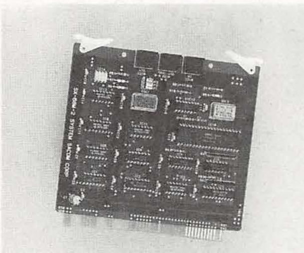


SCSIバス50ピン・コネクタ
外形寸法・重量：148（W）×43（D）×375（H）mm，2.7kg

■問い合わせ先
〒110東京都台東区東上野2-13-12 M&Mビル7F
テクセル(株)
☎03-3839-1071

HOT! INFORMATION

X68000用MIDI インターフェース・ボード



●システムサコム
●SX-68MII
●価格　19,800円

システムサコムのSX-68MIIは，シャープのX68000シリーズ用純正品互換MIDIインターフェース・ボードです。

従来品は，ボードに直接MIDIコネクタが取り付けられており，X68000のスロットからコネクタ部分が後ろにでっぱってしまいましたが，SX-68MIIは純正品と同じよう用に変換ケーブルを経由してMIDIケーブルに接続するタイプなので，パソコン本体の背面がすっきりまとまるようになりました。

従来品と同様，マルチ・トラック・レコーダ用テープシンク端子など，普段あまり使わない機能は省略しコストダウンを実現しています。

■主な仕様

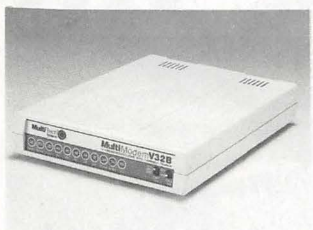
規格：MIDI規格1.0準拠
コントロールLSI：YAMAHA YM 3802
MIDI端子：OUT×2+IN×1または OUT×1+THRU×1+IN×1をジャンパで選択
外形寸法：150×167mm
重量：約140g

■問い合わせ先

〒130東京都墨田区両国4-38-16 桜井ビル4F
(株)システムサコム
☎03-3635-5145

57,600bps, CCITT V.32bisの超高速モデム

●オール・テクノロジー・グループ
●Multi Modem V32B
●価格　298,000円



オール・テクノロジー・グループの「Multi Modem V32B」は，一般電話回線および2線式専用電話回線で，非同期式最高57,600bps，同期式14,400bpsの全2重通信を実現するモデムです。一般的なファイル転送の他に，LAN間接続マルチ・プレクサの接続に適しています。

■主な仕様

適用回線：一般電話回線，2線式専用電話回線
通信方式：CCITT V.32bis，V.32，V.22bis，V.22，V.23，V.21，BELL 212A，103
データ訂正方式：CCITT V.42(LAP-MおよびMNP3/4)
データ圧縮方式：CCITT V.42bisおよびMNPクラス5
通信速度：非同期300～57,600bps，同期式1200～14,400bps
外形寸法：185(W)×280(D)×47(H)mm
重量：1.2kg(ACアダプタ含まず)

■問い合わせ先

〒105東京都港区西新橋1-1-3東京桜田ビル
オール・テクノロジー・グループ(株)
☎03-3503-4516

パソコン用無停電電源装置

●オムロン
●BU351X
●価格　59,800円

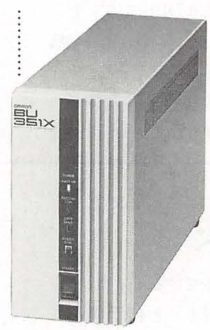
オムロンのBU351Xは，縦型ボックス・タイプの無停電電源装置です。

突然の停電によって，コンピュータのデータが消失・破壊することを防ぐ装置です。

出力容量は350VAありますから，標準的なパソコン・システテなら，約5分間バックアップすることができます。

あまりじゃまにならない幅100×高さ190×340mm，重量6.5kgと小型軽量設計で，横に置いて使用することもできます。

また，停電などの非常時に対する備えとしてだけでなく，日常的な使用においても，パソコンの誤動作の原因になる商用電源からのサージやノイズなどを除去する機能があるので，より信頼性の高いパソコン・システム構築に役立ちます。



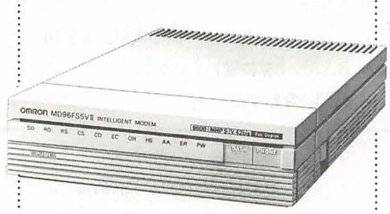
そのほか，停電，過負荷，バッテリー・ローの3種類のアラーム機能を持ち，ブザーとLEDにより，停電時のバックアップ状況など，装置の動作状態が容易に確認できます。

■問い合わせ先

〒140東京都品川区北品川4-7-35御殿山森ビル13F
オムロン(株)OA統括事業部
☎03-5488-3216

9,600bpsの全2重インテリジェント・モデム

●オムロン
●MD96FS5VII
●価格　148,000円



オムロンのMD96FS5VIIは，通信速度9,600bpsの全2重モデムです。

通信規格は，国際標準のCCITT V.42に準拠し，またデータ圧縮規格としてCCITT V.42bisとMNPクラス5を搭載しています。これで，とくにソフトに工夫がなくても実行通信速度が最大28,800bpsまで向上しています。

■主な仕様

通信方式：全2重，調歩同期式(非同期)・同期式
エラー訂正：CCITT V.42，MNPクラス4
データ圧縮：CCITT V.42bis，MNPクラス5
通信速度：9600/4800/2400/1200/300bps
外形寸法・重量：168(W)×280(D)×50(H)mm，約1.1kg

■問い合わせ先

〒140東京都品川区北品川4-7-35御殿山森ビル13F
オムロン(株)OA統括事業部
☎03-5488-3216

14インチ3モード・マルチスキャン・カラー・ディスプレイ

●山水電気
●PD-14M
●価格　108,000円

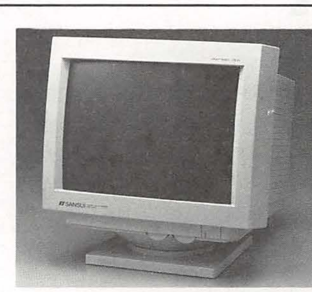
山水電気のPD-14Mは，「ハイレゾ，DOS/V，ノーマル」の三つの走査周波数に自動対応する3モード・マルチスキャン・カラー・ディスプレイです。

■主な仕様

ドットピッチ：0.28mm
解像度：ノーマル(640×400ドット)，ハイレゾ(1,120×750ドット)，DOS/V(640×480ドット)
外形寸法・重量：351(W)×354(D)×400(H)mm，12.0kg

■問い合わせ先

〒104東京都中央区新川1-10-14
山水電気(株)
☎03-5566-1021



HOT! INFORMATION 〈ソフト〉

画像通信用圧縮ユーティリティ

●カノープス電子
●JANUS-NET
●NEC PC-9801シリーズ対応
●価格　8,000円

カノープス電子の「JANUS-NET」は，パソコン通信での画像通信のための画像圧縮ツールです。

パソコン通信が急速に普及してきていますが，そんななかで画像通信は，画像データが大きいために送・受信に非常に時間がかかり実用性に難がありました。

そこで画像データをなんらかの方法で圧縮する必要があります。

「JANUS-NET」は，現在画像の圧縮方式として国際標準となっているJPEG方式を採用しており，データの互換性が高いので，他機種との通信にも便利です。

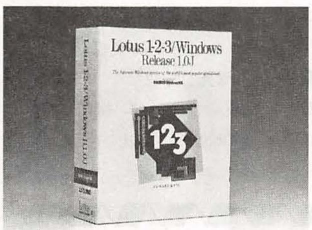
実際の圧縮には9とおりの画質（圧縮率）を指定できます。圧縮率を高くすると画質は落ちてしまいますが，それでもほとんどの場合，1／10程度の圧縮では，元の画像とさほど変わりません。

また，パソコンにフレーム・メモリを装備していないユーザーのために，ダウンロードした画像をPC-9801のVRAMに転送し，表示する機能もあります。

そのほか，Macintoshで作成したJPEG準拠圧縮画像ファイルを利用することも可能です。

■問い合わせ先
〒658兵庫県神戸市東灘区西岡本1-4-30
カノープスビル
カノープス電子㈱テクニカル・インフォメーション
☎078-412-7166

MS-Windows3.0対応1-2-3



●ロータス
●1-2-3／Windows Release 1.01J
●MS-Windows 3.0対応
●価格　98,000円

ロータスは，表計算ソフト「1-2-3」のMS-Windows 3.0対応版「1-2-3／Windows Release 1.01J」を発売しました。Windowsい対応したことで，あらたに，コマンドやマクロをアイコン化して登録できる「スマートアイコン」，プルダウン・メニュー，ダイアログ・ボックス，クリップ・ボードなどをサポートしています。

とくに「スマートアイコン」は，「1-2-3／Windows」独自の機能でコマンドやマクロを自由に変更し，自分だけのユーザーインターフェースを構築することができます。

さらに，「表計算DTP」を実現しているのも特徴で，多彩な文字フォントやサイズ，ワークシートにグラフを自由に貼り込んだり，プリンタへの出力イメージをそのままディスプレイ上で確認できる「WYSIWYG（What You See Is You Get）」機能も備えています。

■問い合わせ先
〒141東京都品川区西五反田8-1-5
ロータス㈱
☎03-5496-3101

1-2-3をあらかじめ内蔵した PC-386NOTE AE

●セイコーエプソン
●価格　426,000円

エプソンは，40MBハードディスクを内蔵した同社のPC-386 NOTE AEに，ロータスとジャストシステムが共同開発した統合ソフト「HARMONY」をセットにした製品を発売しました。

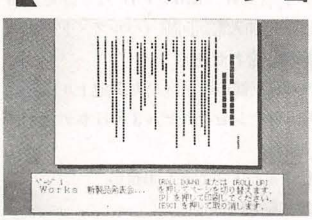
セットの内容は，PC-386 NOTE AE，NOTE AE用40MBハードディスク・パック，統合ソフト「HARMONY」，「日本語MS-DOS V3.1」となっています。このうち，「HARMONY」と「日本語MS-DOS V3.1」は，あらかじめハードディスクにインストール済みになっており，とくに，初心者には難しいハードディスクの初期化，ソフトのインストールといった複雑な作業を行なう手間の必要がないので，ユーザーは買ってすぐにスイッチ・オンでこれらのソフトを使うことができます。

「HARMONY」は，表計算，データベース，グラフ，通信メモ・サービスなどの機能に，「一太郎」をベースにした日本語ワープロ・ソフトを加え毎日のビジネスに必要な機能を機能的に統合したものです。

たとえば，表計算機能で作成した表や，グラフ機能で作ったグラフをワープロに取り込んだりというように，各機能同士データの相互活用ができるのが特徴で，同じデータを最大限に活用することができます。

■問い合わせ先
エプソンPCインフォメーション・センター
東京☎03-3377-3531
大阪☎06-397-0915
名古屋☎052-953-9230

「Microsoft Works」がバージョン・アップ



●マイクロソフト
●Microsoft Works Ver.2.5
●NEC PC-9801シリーズ(ただし，PC-9801／98LT／98XAを除く)
●価格　40,000円(「Microsoft Works Ver.2.1」の登録ユーザーは15,000円でバージョン・アップ可能)

ワープロ，表計算，データベース，通信の機能を一つにまとめたマイクロソフトの統合ソフト「Microsoft Works」がVer.2.5にバージョン・アップしました。

今回のバージョン・アップで強化された機能は，以下の通りです。

●ワープロ・ツールの大幅な強化
①罫線機能，②文字種類の拡張，③図表の貼り込み，④英文処理機能
●印刷機能の充実
①縦書き印刷（写真）
②プリンタ・フォントへの対応
●機能面の強化
①マクロ機能，②単語登録

■問い合わせ先
〒160東京都新宿区西新宿7-5-25
マイクロソフト新宿オフィス　インフォメーション・センター
☎03-3363-1201

PC-9801用C++コンパイラ

●ボーランド
●Borland C++ &Application Frameworks 2.0
●価格　98,000円
●NEC PC-9801シリーズ

ボーランドの「Borland C++ & Application Frameworks 2.0」は，CとC++で，MS-DOSとWindows 3.0上で動作するアプリケーションを開発できるANSI C準拠コンパイラです。

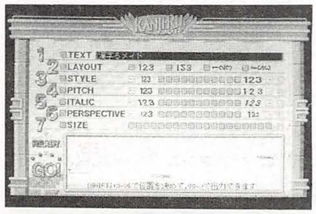
CおよびC++コンパイラと多彩なツール類や，アプリケーション・フレーム・ワークによりMS-DOSとWindows 3.0上のアプリケーション開発，デバッグに必要なプロの技術者を満足させる環境を提供します。パッケージの内容は，①Borland C++②BCX.EXE，BCCX.EXE③Turbo Vision for C++④Object Windows for C++⑤Turbo Debugger 2.5⑥Turbo Assembler 2.5⑦Turbo Profiler 1.1⑧Resorce Workshop

■必要な環境
メモリ：640kB以上（Turbo driveは1MB以上）
OS：MS-DOS Ver3.1以上，MS-Windows 3.0以上（オプション）
周辺機器：ハードディスク必須，マウス対応，EMS対応

■問い合わせ先
〒150東京都渋谷区恵比寿西2-6-11川上ビル
㈱ボーランドジャパン　カスタマー・サポート・センター　☎03-5489-4867

HOT! INFORMATION

オリジナル切り文字ステッカー製作ツール



●ローランド ディー.ジー.
●漢字るメイト・キットfor STiKA（KMS-K1）
●NEC PC-9801シリーズ，ローランド ディー.ジー.「ステカ」対応
●価格 14,800円

ローランド ディー．ジー．の「漢字るメイト・キットfor STiKA」は，同社のカッティング・マシン「ステカ」とPC-9801シリーズのパソコンで切り文字ステッカーを作成するためのソフトウエアと接続ケーブルのセットです。

JIS第1水準漢字を含むアウトライン・フォントを備えているので，美しい文字のカッティングができます。

操作手順はパソコンのキーボードから切り抜きたい文字列を入力し，あとは，文字の縦・横書き，サイズ，文字間隔，斜体，パースなどのカッティング条件を指定するだけです。出力位置の指定は自由にでき，〝I〞，〝1〞など，幅の狭い文字の間隔の自動調整も行ないます。

■問い合わせ先
〒432静岡県浜松市大久保町1227
ローランド ディー．ジー．㈱
☎053-485-3322

dBASEとParadoxの価格改定

ボーランドは，PC-9801版のdBASE Ⅳ，dBASE Ⅲ Plus，Paradox 3.5の価格をより低価格に改定しました。

新価格は以下の通りです。

dBASE Ⅳ	198,000円
dBASE Ⅲ Plus	198,000円
Paradox 3.5	97,000円

■問い合わせ先
〒150東京都渋谷区恵比寿西2-6-11川上ビル
㈱ボーランドジャパン カスタマー・サポート・センター
☎03-5489-4867

花子用季節の挨拶カット集

●ジャストシステム
●花子部品ライブラリー一般シリーズVol.D 6季節の挨拶カット集
●花子 Ver.2または花子 Ver.2，PC-98ハイレゾ対応用
●価格 15,000円

「花子部品ライブラリー一般シリーズVol.D 6季節の挨拶カット集」は，年賀状や暑中見舞い，グリーティング・カードなどの実用的な図版データを収録した「花子 Ver.2」用データ集です。

■問い合わせ先
〒770徳島市沖浜東3-46 ㈱ジャストシステム ☎0886-55-1121

〈その他〉

毎秒230文字印字可能なワープロ

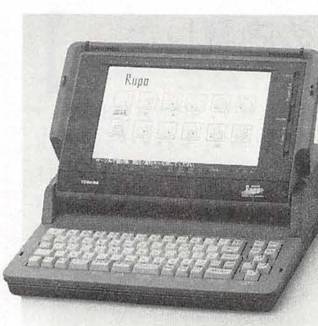
●東芝
●Rupo JW 95 HV／KV／JV，Rupo JW 88 FV
●価格

Rupo JW 95 HV	258,000円
Rupo JW 95 KV	228,000円
Rupo JW 95 JV	198,000円
Rupo JW 88 FV	168,000円

東芝は，パーソナル・ワープロRupoシリーズ3機種を新発売しました。

Rupo JW 95 HV／KV／JVは，使い込むほどに変換用例が増えていく「ニューロ学習」機能を搭載，3種類（明朝，ゴシック，毛筆体）の書体を内蔵，などの特徴を持っています。

とくにRupo JW 95 HVは，印字ヘッドに幅の広い160ドットのものを採用することで，同時に3行を印字し，最大印字速度230文字/秒を達成しています。



Rupo JW 88 FVは，「ワープロ検定」ソフトを同梱し，自宅でワープロ検定3・4級の練習ができるモデルです。

■問い合わせ先
〒105-01東京都港区芝浦1-1-1
㈱東芝
☎03-3457-2100

ワープロ通信ネット

「U1 NET」は，パナソニックのU1ワープロ愛用者を中心にしたビジネスマン＆ウーマン向けのワープロ通信サービスです。

ビジネスやアフター5の交友を広げる「ビジネス交遊館」，ビジネス・センスをアップする「プレゼン研究室」，より高度なワープロ活用をめざす「ワープロ名人館」，雑誌「DIME」編集部と直結した「NETWORK CLUB BY DIME」，電子掲示板「コミュ・シティ」，ベイエリアから村おこしまで仕事人の立場から参加する本格的なプロジェクト「地域活性プロジェクト」，アフター5のプレイ・スポット情報「アフター5交遊図鑑」，アストロ星座占いやスチャラカ社員度チェックができる「アミュージングスペース」，メイルボックス，チャットなど豊富なサービスが受けられます。

なお，U1 NETは1月31日までモニター募集中。

■U1 NETに必要な機器
①パナソニックU1シリーズ・ワープロ，または通信機能を持ったワープロ，パソコン②通信カートリッジ（FW-LMS1A／FW-KLM051），通信セット（FW-LMUV1）など③電話回線一般加入電話回線（パルス／トーン）

■問い合わせ先
〒604京都市中京区烏丸御池上ル二条殿町548ナショナルビル3F日本テレネット㈱内
松下電器U1 NET事務局
☎075-221-6031

「HARMONY」入門書

●ジャストシステム
●HARMONY入門（著者：藤森洋志，市川公士，判型：B5判変形2色刷り，頁数：216頁）
●価格 1,700円

ジャストシステムは，同社とロータスによって共同開発された統合ソフト「HARMONY」に合わせて，このソフトの入門・活用書を発刊しました。

「HARMONY」は，日本語ワード・プロセッサ，データベース，表計算，メモ，通信の機能を統合したソフトです。日本語ワード・プロセッサ部分は，ジャストシステムの「一太郎」を，データベース，表計算，メモ，通信の部分はロータスの「Lotus Works」をベースにしており，多機能でありながら個々の機能が十分に高機能な本格的ソフトです。

「HARMONY入門」は，「HARMONY」の使いかたをやさしく解説した入門書です。また，「HARMONY」をあらゆるビジネス・シーンで利用するための活用法にも言及され，ノート・パソコンはビジネスマン必携のものとなっています。

■問い合わせ先
〒770徳島市沖浜東3-46
㈱ジャストシステム
☎0886-55-1121

【エニックス・ゲーム・スクール今春開校】

エニックスは，アミューズメント業界の人材養成機関「エニックスゲームスクール」を開校します。

■スクール概要

正式校名：エニックスゲームスクール
所在地：東京都豊島区北大塚3-32-4
開校日：平成4年4月7日
就学形式：全日制1年

■特別講師陣

飯田史雄（マンガ家），川又千秋（SF冒険作家），すぎやまこういち（作曲家），中村光一（ゲーム・プロデューサー）ほか。

■入試問題

●教科

①数学　目的：中学3年学力程度の計算力。②パズル　目的：問題の主旨を正確に読み取り，解答にいたる機能的な考えかたができるか？　既成概念を脱却した思考ができるか？　③ゲームの知識　目的：ゲームに対する基礎知識を調べる。④デザイン　目的：文章で指示されたものをいかに表現できるか？

※テスト実施案として，下記のようにブロック制，それぞれ60分とする。

ブロック1：数学・パズル，ブロック2：ゲーム知識

●面接時重要視点

①常識的事項，②あいさつ及び礼儀等

■問い合わせ先

〒160東京都新宿区西新宿7-5-25
㈱エニックス内エニックスゲームスクール担当　進藤・岡村
☎03-3367-1801

〈イベント〉

【NECパソコンフェア'91知求大探検】

去る11月28日～30日の3日間，千葉県の幕張メッセにおいて，NECパソコン，ワープロなどの展示会「NECパソコンフェア'91知求大探検」が行なわれました。

PC-9801シリーズを中心として，N5200シリーズなどのオフィス・プロセッサ，そしてパーソナル・ワープロの文豪シリーズなど，それから関連したソフト・メーカーや周辺機器メーカーなどが数多く出展し，にぎわっていました。

また，製品の展示だけでなく，NECの提唱するC&C（コンピュータ&コミュニケーション）をテーマにした林真理子氏，村上龍氏などの講演・対談，爆風スランプ，TMNといった人気ロック・グループによるコンサートなども同時に行なわれ，内容的にも幅広いものになっていたと言えそうです。

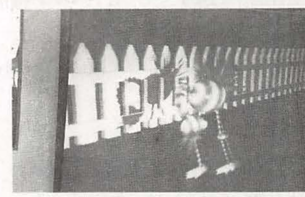
晴海のデータショーからまだあまり間がなかったためか，各社の展示には目新しいものがなかったのですが，それでも，個人ユーザー向けビジネス・ソフトなどにいくつか意欲的な新製品が見られたことが興味をひきます。

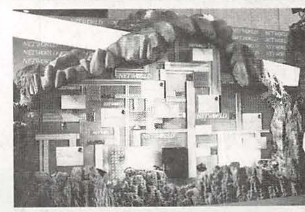
大きな動きとしては，MS-DOS V5.0の登場，それから，NECが力を入れはじめたPC-9801のマルチ・メディア化でしょうか。

また，データショーやビジネスショーに出番のなかったゲーム関連や，ホビー向けのソフトなど，またプリントゴッコなどが，ここぞとばかりにアピールしていたのも印象的でした。







【富士通電脳最前線'91ハイパーステーション】

こちらも毎年恒例となった感がありますが，富士通のFM TOWNS，FMR，OASYSなどの製品とそれに関連するソフトや周辺機器を一堂に集めたイベント「富士通電脳最前線'91ハイパーステーション」が，12月6～8日，東京ドームで開かれました。

これは，去年まで「電脳遊園地」という名称でしたが，今年からリニューアル，「ハイパーステーション」に生まれ変わったわけです。

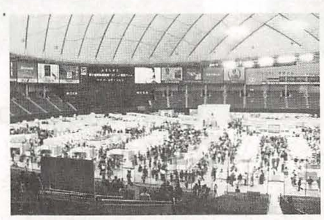
展示は分野別にわけられており，同じ分野のブースは長屋のように軒を連ねていますから，何を見たいのか？　目的のはっきりしている人にとってはわかりやすくなっていたと思います。

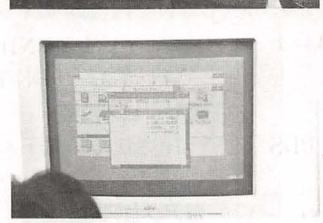
また，各セクションごとに，小さなステージが設けられ，デモンストレーションが行なわれており，ゲームのセクションには，学校帰りの中・高校生が絶えませんでした。

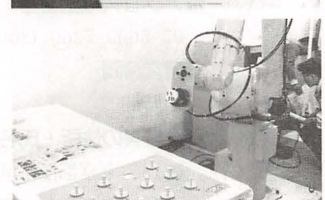
それと，電波新聞社のFM TOWNS用ソフト「雷電伝説」も人気を集めていました。

会場では，多数のFM TOWNSを並べて「雷電伝説」コンテストが行われ，熱いバトルが繰り広げられていました。

全般的にいって，展示の内容が多岐にわたっていたのが特徴で，個人ユーザー向け製品はもちろん，工場の設備自動化（ファクトリー・オートメーション）関連や，レーザーを発射するメガネとセンサを組み合わせて，直接キーボード操作ができない身障者でもパソコンを使えるシステムなどまであり，なかなか奥の深い充実した内容でした。




パソコン通信

このコーナーは,「ワープロ」/パソコン通信BBS電話帳1991年秋号〈定価2,200円(本体2,136円)〉の追補情報を掲載しています。新たにパソコン通信ネットを始めたり,ワープロ/パソコン通信BBS電話帳に掲載されていない局の情報をお持ちでしたら,ぜひ,このコーナーまでお知らせください。また,パソコン通信に関連するイベントや,あなたの周りで評判の,おもしろサービスの話題なども募集中です。

完全会員制のエンジョイ・ネットワーク!

●吉祥寺NET

■ネットワークのプロフィール

まだ開局したばかりのネットワークです。安心して楽しくアクセスができるよう,会員制をとっています。新しいボードや企画も練っていきたいと思います。人と人の間に立っていただける方の積極的な参加をお待ちしています。

■サービス内容

BBS伝言板,電子メール,チャット,電子会議,PDSサービス,ヘルプ機能

■アクセス電話番号

0422-21-9192 (300/1200/2400bps)

■運営時間

PM6:00~翌AM3:00

■運営者の住所・氏名・電話番号

非公開

■ゲスト利用について

ID:JOUJI

パスワード:なし

制限:入会のためのログインのみ利用可

これからだぁ~い!

●TAKA NET

■ネットワークのプロフィール

初心者のSYSOPで,盛り上がらないネットですが,落ち込みながらも頑張っています。書き込み好きのアナタ待ってますョ。SIGも募集中。シグオペになりたい人いませんかねぇ~。

■サービス内容

BBS伝言板,電子メール,チャット,PDSサービス,ヘルプ機能

■アクセス電話番号

0773-76-8226 (1200/2400bps)

■運営時間

24時間

■運営者の住所・氏名・電話番号

非公開

■ゲスト利用について

ID:GUEST

制限:制限時間15分。一部のボード使用不可

みんなでボード・コミュニケーション

●KENCHAN事務局 その2

■ネットワークのプロフィール

みんなで楽しく会話をしているのかのようなボード・コミュニケーションが特徴で,会員同士で仲良くツーリングに出かけたりと,気さくな人が集まっているNETです。話題は,会員が興味のあることなら何でもOK。突然ボードができたりします(笑)。

■サービス内容

BBS伝言板,電子メール,オンライン・ゲーム,ヘルプ機能

■アクセス電話番号

06-303-4039 (300/1200/2400/4800bps)

■運営時間

24時間

■運営者の住所・氏名・電話番号

非公開

■ゲスト利用について

ID:GUEST

パスワード:9999

制限:ボード読み出し,書き込みに制限あり

コミック,ISDN,美術のネット

●ぱらぱらねっと

■ネットワークのプロフィール

そういう意味で付けた訳ではないのに,ぱらぱらとしか書き込みのない静かなネットです。ほかのネットで疲労した方,いらっしゃいませ(NIFの64Kprjもよろしく。詳しくは,ボード/FIS DNで)。

■サービス内容

BBS伝言板,電子メール,チャット,PDSサービス,オンライン・ゲーム,ヘルプ機能

■アクセス電話番号

03-5600-7260 (300/1200/2400bps)

■運営時間

24時間

■運営者の住所・氏名・電話番号

〠135 東京都江東区森下3-6-9 トミヤコーポ401 小澤 仁 ☎03-5600-7261

■ゲスト利用について

ID:GUETS

パスワード:PASS

絵のでるパソコン通信!

●PLA NET

■ネットワークのプロフィール

文字だけのコミュニケーションでも充分に楽しいパソコン通信。そして,さらに絵がでたら楽しさ倍増!? 当ネットではNAPLPSによるオンラインの画像通信をサポートしています。なるべくたくさんの人に,絵のでるパソコン通信を楽しんでもらいたいと思っています。

■サービス内容

BBS伝言板,電子メール,チャット,PDSサービス,データベース,ヘルプ機能

■アクセス電話番号

011-261-5242 (300/1200/2400bps)

■運営時間

24時間

■運営者の住所・氏名・電話番号

〠060 北海道札幌市中央区大通西14 山田ビル4F札幌テレガイド(株)PLA NET事務局

☎011-241-2822

■ゲスト利用について

ID:GUEST000

パスワード:なし

制限:一部のボード利用不可

'91年5月より男性会員を随時募集開始

●PCS-NET (PCSOFT CO,LTD)

■ネットワークのプロフィール

全国で初めて女性オンリーでスタートしたネットワークです。女性会員の強い要望により,男性会員につきましても募集の運びとなりました。各サークル活動は非常に活発で,オフなども積極的に行なっています。

■サービス内容

BBS伝言板,電子メール,チャット,電子会議,オンライン・ゲーム,オンライン・ショッピング,PDSサービス,データベース,ヘルプ機能

■アクセス電話番号

0489-65-0410 (1200/2400bps)

■運営時間

24時間

■運営者の住所・氏名・電話番号

〠343 埼玉県越谷市越谷1-4-4 中山ビル5F PCソフト (有)PCS-NET事務局

■ゲスト利用について

ID:PCS00000

パスワード:なし

制限:フリー,他局情報など利用不可

BM特選

プログラム・コーナー

本コーナーは，ロードがしやすい，短く，しかも楽しい内容のソフトを選んで掲載しています。手近にあるパソコンに入力してください。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキーボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

また，〝CHECKER FLAG〞というコーナーがあり，デバッグ博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号(連絡のつく時間も)を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙3枚〜4枚くらいにまとめてください。説明には①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ（変数表や，フローチャートはできるだけ付けてください)，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点などを書きます。Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，バージョン，モード(X-BASIC Ver.2)等，Ⓒメモリの内容，Ⓓマシン語を使用している場合はマシン語データの開始番地と終了番地も書いておいてください。

プログラムはできるだけテープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐためにかならずチェックし，2〜3回入れてもらえば安心です。ラベルにもプログラム名，自分の住所，氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，オリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたディスクや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。　**編集部**



★愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

★封筒のウラ側にも，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン「特選プログラム・コーナー」係　(実用プログラムは，見やすいところに，実用と書いておいてください)

Dr.Dとつぐ美の 新パソコン・レクチャ
～お正月特別企画 エラー・デバッグ・セミナー②～

by くりひろし



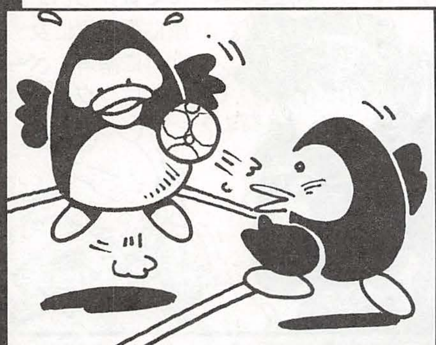
★さて今月のエラーは，いつもセットで使われる命令の片方がない場合に発生するものです。
★単純に片方を書き忘れるケースは，やらないようで，ついやってしまいがちです。マンガの中の例のように，短いプログラムならばいいのですが，FORとNEXTの間に何10行もあったりすると，そのうちうっかり忘れてしまうのです。
★書き忘れをふせぐためには，やはり，「字下げ」をするに限ります。FORからNEXTまでの間はすべて2～4文字先頭に空白を入れて書くのです。その中にさらに入れ子になっていれば，さらに何文字か空白を入れてプログラムします。そうしておけば，いつも字下げをしてあるところでFORとNEXTなどの対応がとれているのでまちがいをふせげます。字下げはプログラムの流れを見やすくするだけでなく，まちがい防止にも役立つテクです。
★RETURN without GOSUBは，例の他にも，GOSUB文のかわりにGOTO文でサブ・ルーチンへジャンプしたときにも発生します。一見別にいいような気もしますが，RETURN文は必ず直前のGOSUB文のつぎの命令にもどる構造になっています。もどり先が見つけられないわけです。
★ジャンプ先を誤って，FOR～NEXTの中に入るのを防止するには，なるべくラベルを使ったジャンプにすることです。ラベルの使えない人は，注意するしかありません。では，また来月号で!!



で，では今月も
エラー・メッセージのでる
バグのレクチャーを
つづけよ～かね
↑あ，着がえてる…
前回の
宿題と
ゆーのは…
あたしには
同じよーにしか
見えなかったワ
FOR without NEXT
NEXT without FOR
はどうちがうのでしょーか？
FOR文は「ここからくりかえし」で，NEXTは「ここまでがくりかえし」という命令だと思っていい
と，いうことははじまりか終わりのどちらが欠けていると起きるエラーなのね
NEXT without FOR
（ネクストウイズアウトフォー）
※FOR（反復）文がないのに
NEXT（くりかえし）文がある
FOR without NEXT
（フォーウイズアウトネクスト）
※FOR（反復）文があるのに
NEXT（くりかえし）文がない
これが
基本的な
発生パターンじゃよ
あーら，
そんなに
むずかしく
ないじゃない
ですか
NEXT without FOR
の出るプログラム・リスト（基本）
100 REM 1 カラ X マデ ノ タシザン プログラム
110 CLS:A=0
120 INPUT "1 カラ イクツマデ タシマスカ ";X
130 A=A+I
140 NEXT I
150 PRINT "1 カラ ";X;" マデ ヲ ";
160 PRINT "タシタ コタエ ハ ";A;" デス."
170 END
NEXTがあるのに
それまでのリストに
FORがない
正しいプログラム・リスト
100 REM 1 カラ X マデ ノ タシザン プログラム
110 CLS:A=0
120 INPUT "1 カラ イクツマデ タシマスカ ";X
130 FOR I=1 TO X
140 A=A+I
150 NEXT I
160 PRINT "1 カラ ";X;" マデ ヲ ";
170 PRINT "タシタ コタエ ハ ";A;" デス."
180 END
FOR without NEXT
の出るプログラム・リスト（基本）
100 REM 1 カラ X マデ ノ タシザン プログラム
110 CLS:A=0
120 INPUT "1 カラ イクツマデ タシマスカ ";X
130 FOR I=1 TO X
140 A=A+I
150 PRINT "1 カラ ";X;" マデ ヲ ";
160 PRINT "タシタ コタエ ハ ";A;" デス."
170 END
FORがあっても
リストの最後まで
NEXTがない
これなら，FORと
NEXTが必ず
1対1なのを
チェックしてあれば
エラーはでないわ，
楽勝ねっっ
そーいつは
甘いっっ!!
単純なプログラムならそうかもしれん。しかし！GOTOとかGOSUBを使っていて，プログラムの流れが複雑になってたりすると意外と起きやすいのだ!!
？？？
なんで!?
こんなパターンも
あるからじゃ!!
FORとNEXTの
1対1のチェックだけ
では見のがしてしまう
NEXT without FOR
の出るプログラム・リスト（特殊パターン）
100 REM 1 カラ X マデ ノ タシザン プログラム
110 CLS:A=0
120 INPUT "1 カラ イクツマデ タシマスカ ";X
130 GOSUB 180
140 PRINT "1 カラ ";X;" マデ ヲ ";
150 PRINT "タシタ コタエ ハ ";A;" デス."
160 END
170 FOR I=1 TO X
180 A=A+I
190 NEXT I
200 RETURN
GOSUBの
ジャンプ先が
FOR文に
なってない!!
一見正しくFORも
NEXTもあるが…
GOSUBを使用した正しいプログラム・リスト
100 REM 1 カラ X マデ ノ タシザン プログラム
110 CLS:A=0
120 INPUT "1 カラ イクツマデ タシマスカ ";X
130 GOSUB 170
140 PRINT "1 カラ ";X;" マデ ヲ ";
150 PRINT "タシタ コタエ ハ ";A;" デス."
160 END
170 FOR I=1 TO X
180 A=A+I
190 NEXT I
200 RETURN
足し算部分は
GOSUBで
やらせている
FOR without NEXT
の出るプログラム・リスト（特殊パターン）
100 REM 1 カラ X マデ ノ タシザン プログラム
110 CLS:A=0
120 INPUT "1 カラ イクツマデ タシマスカ ";X
130 GOSUB 170
140 PRINT "1 カラ ";X;" マデ ヲ ";
150 PRINT "タシタ コタエ ハ ";A;" デス."
160 END
170 FOR I=1 TO X
180 A=A+I
190 RETURN
200 NEXT I
RETURNが
NEXT文の
前にうっかり
入っている!!
一見正しくFORも
NEXTもあるが…


ところで，ここでゼヒとも注意しておいてほしいコトがあるのだ!!
実際にやればスグにわかるが，「NEXT~」はNEXTのある行，「FOR~」はリストの最後など変なところでエラーになる。
NEXT without FOR in 140
100 REM 1 カラ X マデ ノ タシザン プログラム
110 CLS:A=0
120 INPUT "1 カラ イクツマデ タシマスカ ";X
130 A=A+I
140 NEXT I
150 PRINT "1 カラ ";X;" マデ ヲ ";
160 PRINT "タシタ コタエ ハ ";A;" デス."
170 END
突然ＮＥＸＴ文が出てきたので，ＦＯＲが無い事はここでわかる。
「FOR~」と「NEXT~」では，エラー·メッセージのでるプログラム行番号がちがうんだ
!? どーゆーこと?
FOR without NEXT in 170
100 REM 1 カラ X マデ ノ タシザン プログラム
110 CLS:A=0
120 INPUT "1 カラ イクツマデ タシマスカ ";X
130 FOR I=1 TO X
140 A=A+I
150 PRINT "1 カラ ";X;" マデ ヲ ";
160 PRINT "タシタ コタエ ハ ";A;" デス."
170 END
ＦＯＲはあってもＮＥＸＴ文の無い事はプログラムの最後まで行かないとわからない。
「入れ子」になっているときにはこんなパターンもあるしね
FOR without NEXT in 150
100 A=0:B=0
110 FOR I=1 TO 100
120 FOR J=1 TO 100
130 A=A+I
140 B=B+J
150 NEXT I
160 NEXT J
170 PRINT A, B
180 END
ＪのＦＯＲ文はかならずＪのＮＥＸＴに対応していなければならない。（この場合、NEXT IとNEXT Jが逆になっている）
エラー・メッセージのでた行が必ずしもまちがっている行とはかぎらないのねえー
そう，あくまでもBACISインタプリンタがエラーを「見つけた」行なんだね
さて，良く似たエラーには他にこんなのもある
あ，ホントそっくり!!
WHILE without WEND
（ホワイル ウイズアウト ウェンド）
※WHILE（条件反復）文があるのにWEND（折り返し）文がない。
WEND without WHILE
（ウエンド ウイズアウト ホワイル）
※WHILE（条件反復）文がないのにWEND（折り返し）文がある。
FOR~NEXTと同じ，くりかえしだから似たエラーがあるのね
WHILE without WEND の出るプログラム・リスト
100 REM 1 カラ X マデ ノ タシザン プログラム
110 CLS:A=0:I=1
120 INPUT "1 カラ イクツマデ タシマスカ ";X
130 WHILE I <= X
140 A=A+I
150 I=1+1
160 PRINT "1 カラ ";X;" マデ ヲ ";
170 PRINT "タシタ コタエ ハ ";A;" デス."
170 END
ＷＨＩＬＥがあってもリストの最後までにＷＥＮＤがない
正しいプログラム・リスト
100 REM 1 カラ X マデ ノ タシザン プログラム
110 CLS:A=0:I=1
120 INPUT "1 カラ イクツマデ タシマスカ ";X
130 WHILE I <= X
140 A=A+I
150 I=1+1
150 WEND
160 PRINT "1 カラ ";X;" マデ ヲ ";
170 PRINT "タシタ コタエ ハ ";A;" デス."
180 END
WEND without WHILE の出るプログラム・リスト
100 REM 1 カラ X マデ ノ タシザン プログラム
110 CLS:A=0:I=1
120 INPUT "1 カラ イクツマデ タシマスカ ";X
130 A=A+I
140 I=1+1
150 WEND
160 PRINT "1 カラ ";X;" マデ ヲ ";
170 PRINT "タシタ コタエ ハ ";A;" デス."
170 END
ＷＥＮＤがあるのにそれまでのリストにＷＨＩＬＥがない
うう~ん
どうしたのかな?
いえね，今ふと思ったんですが…………


今回見てきたエラーっていうのは，FORもWHILEも「対」になってる命令の場合のエラーなのよね!!
片方の命令があるときは，必ずもう片方もなければならないってこと･･･!!
FOR
NEXT
WHILE
WEND
とっいうことはさ，対になってる他の命令でも同じようなエラーがある？
エライ!!
たとえば，GOSUBとRETURNとかあ‥‥
はいはい？
そのとーりなのだ!!良く気がついた!!!!陰に陽，男に女北斗に南斗，ベーマガにはツグミ!!
わたし？
Dr. Dの頭の「光」に「影」さんってワケ!?
ちがうっ!
つぐ美くんの言うとおりのエラーがあるのだ!!
あら，ホントに言ったまんまですね
RETURN without GOSUB（リターンウィズアウトゴーサブ）だ!!これもおぼえておこう
RETURNのいみさえわからんのだ
RETURN without GOSUB
（この場合 ～ in 200） の出るプログラム・リスト
100 REM 1 ｶﾗ X ﾏﾃﾞ ﾉ ﾀｼｻﾞﾝ ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ
110 CLS:A=0
120 INPUT "1 ｶﾗ ｲｸﾂﾏﾃﾞ ﾀｼﾏｽｶ ";X
130 GOSUB TASIZAN
140 PRINT "1 ｶﾗ ";X;" ﾏﾃﾞ ｦ ";
150 PRINT "ﾀｼﾀ ｺﾀｴ ﾊ ";A;" ﾃﾞｽ"
160 *TASIZAN
170 FOR I=1 TO X
180 A=A+I
190 NEXT I
200 RETURN
ＥＮＤがないので、本来のプログラムが終わるとそのままサブルーチンの行を実行してしまう
逆はないの？
GOSUBだけの場合はそのままENDになってしまうこともあるから，逆はエラーにはならないんだ
いやーしかし，BASICのエラーにもいろいろんなパターンがあるわねー
うむ，まだまだ他にもたくさんあるが，ベーマガの記事やマニュアルでマスターしてほしい!!
BASIC
BASIC
うーんそれにしてもあたしってばエライっ!!
うむ，今回は確かに，エラかった!!
ではお年玉をあげよう!!
うわーいやったア!!
お年玉
さアて，わしは冬休み投稿プログラムのチェックでもするかね
はァーいがんばってねDr.ー!!
へっへっへーいくら入っているかな？
うっうそよっこれは何かのまちがいに‥!!おちつけっつぐ美っっ!!
あ，なんだーまだちゃんと入ってるぢゃん!!
お，おさつじゃない‥!?メモ!?
ナニナニ「いー男にご縁（五円）がありますよーに，Dr. D」
‥!?!?!?!?
よっけえーなお世話よおおっもオ!!!!!!
電波ビル
ASISTED BY ERI.



2人で対戦もできるドッヂボール

ファミベティック DODGE(ドッヂ)

平山　準悟

STORY

ここに5人のドッヂ・ボーラーが集まった。むかえる相手は，強力な謎のドッヂ軍団。

さあ5人で力をあわせて，謎のドッヂ軍団を倒そう!!

内容

このゲームは1 vs 1のドッヂボール・ゲームで，1人でも2人でも遊べます。

1人用ではSTORYのように謎のドッヂ軍団と勝負し，2人用ではそれぞれ，5人の中から好きな選手を選んで，対戦します。

操作

まず**リスト1**をLOADします。**リスト1**では4種類のコートの中から好きなコ

《第1表》コート位置での変化

コートの場所	前	中	後	
ショット力プラスアルファ	6	2	0	オフェンス側
相手のキャッチ度ダウン	−2	−1	0	
キャッチ度	4	5	6	ディフェンス側

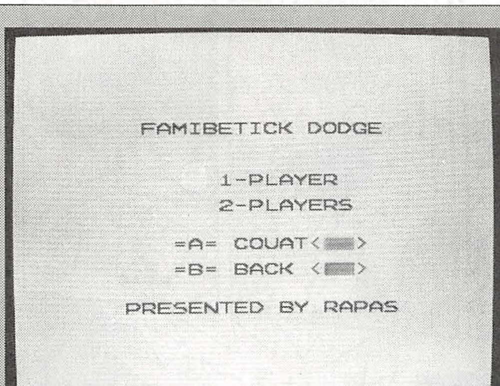
CHECKER FLAG

影：これはおもしろい。こういった2人用のスポーツ・ゲームは，いつまでたっても楽しめるよね。

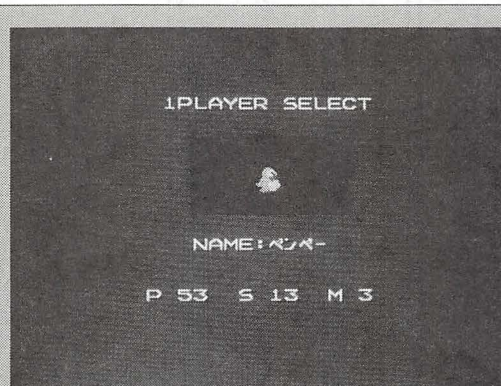
編：そういえば，「ボールボール」という名作プログラムがありましたね。編集部全員はまりまくったのを覚えています。

影：うん，うん。このドッヂボールだって負けてないですよ。ボールをキャッチするタイミングがむずかしくてねー。

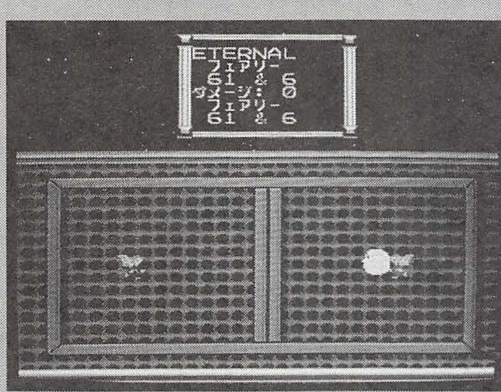
Dr.D：ファミベーもまだまだ健在だ。



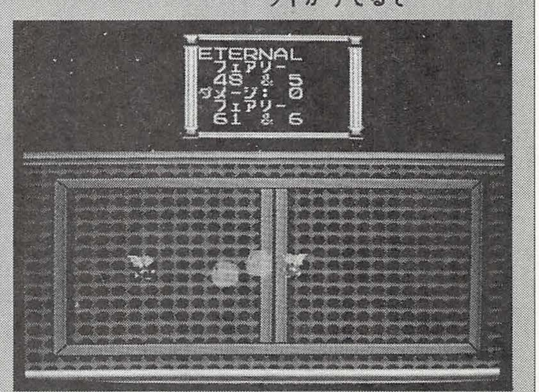
▲《写真1》これがタイトル画面です。コートと背景の色を変えることができるよ



◀《写真2》いろいろな個性を持ったキャラクターの中から好きなキャラを選ぼう



▶《写真3》1対1のドッヂボール。体力がなくなったほうが負け



▼《写真4》Ⓐ・Ⓑボタンを同時に押すとミラクル・ショットがうてるぞ

★(北海道桧山郡・ルフィーア12才♀)……【影：今月号でおもしろかった記事の第1位にOF，今月号でつまらなかった記事とその理由に，影のバカ，とはこれいかに。だけどまあ，OFが1位だから載っけてやろう。あ，内容はつまらんからボツにした。あしからず。】

ートを一つ選びます。キーボードから入力してください。WAITが終わりましたら**リスト2**をLOADしてください。

タイトルではスタート，セレクト・ボタンで1人用，2人用をきめます。Ⓐ・Ⓑボタンでコートとバックの色が選べます。

キャラクター・セレクトではⒷボタンで，キャラクターを変えてⒶボタンできめます。また，1人用で勝ったりREPLAYしたときはここからはじまります。

ドッヂボールでは✚字ボタンでキャラクターを操作し，オフェンスのときⒶボタンでショットを打ち，Ⓐ+Ⓑボタンでミラクル・ショットを打てます（ミラクル・ショットは相手に向かっていき，そのキャラクターのショット力×3のダメージをあたえることができます）。

ディフェンスのときⒷボタンでキャッチをしますが，押しっぱなしではキャッチできません。キャッチのタイミングを覚えよう！（連射がいいかも？）

その他前進しながらⒷボタンを押すと速く進めます。1人用で負けたとき，Ⓐボタンでリプレイ，ⒷボタンでENDとなっています。

いろいろ

キャラクターの能力ですが，Pは体力，Sはショット力，Mはミラクル・ショット数となっています。

あとこのゲームでは実際のドッヂボールと同じように後退していればキャッチもしやすいですし，前でボールを打ったほうが相手にも当てやすいです（**第1表**を見てください）。

あとゲームが簡単，むずかしいという人は，**リスト2**のDATA文のキャラクターの数値を変えてみてください。

プログラム入力上の注意

リスト中のキャラクター・コードはKEY 1，CHR$(コード)で，それぞれ入力してください。各コードはつぎのとおりです。

E 0＝184	E 2＝186	E 3＝187
E 4＝188	E 5＝189	F 0＝192
F 1＝193	F 3＝195	F 4＝196
F 5＝197	F 7＝199	G 4＝204
H 5＝213	I 1＝217	K 0＝216
L 3＝243	L 5＝245	L 6＝246
L 7＝247	M 0＝248	M 5＝253
M 6＝254	M 7＝255	Ⓒ＝180
×＝181		

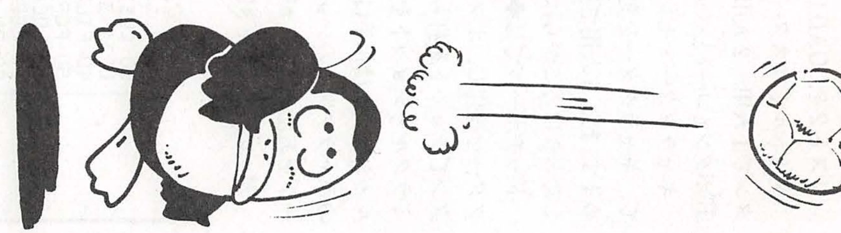
《リスト1》ファミベティックDODGEの各種データ・プログラム・リスト

```
10 ' =+  ﾌｧﾐﾍﾞﾃｨｯｸ ﾄﾞｯﾁﾞ    +=
20 ' =+ ｷｶｸ.ｾｲｻｸ.｢ﾗﾋﾟｱｽ｣ +=
30 CLS1:SPRITEON:PALETS 0,15,54,22,37:PALETS 1,0,54,18,33:PALETS 2,0,52,36,20:PA
LETS 3,0,48,48,48
40 FILTER7:CLS:PALETB 0,15,48,34,21:LOCATE6,3:PRINT"= COURT SELECT ="
50 FORI=1TO4:READ A$:LOCATE7,I*2+4:PRINTI"."A$:NEXT
60 LOCATE7,18:INPUT"COURT(1-4)";C:IF C>0 AND C<5 GOTO80
70 BEEP:BEEP:BEEP:RUN
80 ON C RESTORE370,380,370,380:FORI=6TO21:READ A:POKE&H48,I,89:PRINTCHR$(A):NEXT
:FORI=22TO53:POKE&H48,I,89:PRINTCHR$(85):NEXT
90 CLS:LOCATE10,7:PRINT"- WAIT -":ON C GOTO110,180,250,250
100 ' =+    ｺﾛｼｱﾑ BG      +=
110 FORY=59TO61:FORX=0TO31:POKE&H48,X,Y+(X>29):PRINT"m6":NEXT:NEXT:POKE&H48,30,6
1:PRINT"m7m7":FORI=0TO29:POKE&H48,I,62:PRINT"m7":NEXT
120 FORY=63TO67:FORX=0TO31:D=RND(3):POKE&H48,X,Y+(X>29):PRINTCHR$(8*D+199):NEXT:
NEXT:POKE&H48,30,67:PRINT"L6L6":FORI=0TO29:POKE&H48,I,68:PRINT"L6":NEXT
130 POKE&H48,30,68:PRINT"h5h5":FORI=0TO29:POKE&H48,I,69:PRINT"h5":NEXT
140 FORY=71TO88:FORX=0TO31:POKE&H48,X,Y+(X>29):PRINT"i1":NEXT:NEXT:FORX=0TO5:FOR
Y=63TO67:POKE&H48,X*5+1,Y:PRINTCHR$(210):NEXT:NEXT
150 POKE&H48,1,69:PRINT"ﾗﾋﾟｱｽ":POKE&H48,23,69:PRINT"ﾏｲｺﾝ"
160 PALETB 2,0,37,23,26:PALETB 3,0,16,0,54:GOTO310
170 ' =+  ｷｬｯｽﾙﾎﾞｰﾙ BG   +=
180 POKE&H48,30,61:PRINT"f7":FORI=0TO14:POKE&H48,I*2,62:PRINT"f7":NEXT
190 FORY=63TO68:FORX=0TO31:POKE&H48,X,Y+(X>29):PRINT"f3":NEXT:NEXT:POKE&H48,30,6
8:PRINT"g4g4":FORI=0TO29:POKE&H48,I,69:PRINT"g4":NEXT
200 POKE&H48,31,62:PRINT" ":FORI=0TO14:POKE&H48,1+I*2,63:PRINT" ":NEXT:POKE&H48,
30,64:PRINT"f0":FORI=0TO14:POKE&H48,I*2,65:PRINT"f0":NEXT
210 FORI=0TO1:POKE&H48,2+I*22,67:PRINT"L7L3":POKE&H48,2+I*22,68:PRINT"m0L5":NEXT
220 FORY=71TO88:FORX=0TO31:POKE&H48,X,Y+(X>29):PRINT"f3":NEXT:NEXT
230 PALETB 2,0,59,27,43:PALETB 3,0,36,0,25:GOTO310
240 ' =+   ｲﾀｰﾅﾙ&2 BG    +=
250 FORY=59TO69:FORX=0TO5:POKE&H48,RND(32),Y:PRINTCHR$(205+RND(2)):NEXT:NEXT:IFC
=4GOTO270
260 FORY=71TO88:FORX=0TO31:POKE&H48,X,Y+(X>29):PRINT"K0":NEXT:NEXT:GOTO290
270 FORY=71TO88STEP2:FORX=0TO31STEP2:POKE&H48,X,Y+(X>29):PRINT"m5m7":NEXT:NEXT
280 FORY=72TO88STEP2:FORX=0TO31STEP2:POKE&H48,X,Y+(X>29):PRINT"m7m5":NEXT:NEXT
290 PALETB 2,0,34,41,18:PALETB 3,0,42,37,25
300 ' =+    ﾏﾄﾒﾀ BG      +=
310 POKE&H48,8,61:PRINT"f1e5e5e5e5e5e5e5e5e5e5f1":FORI=0TO6:POKE&H48,8,62+I:PRIN
T"e2          e2":NEXT:POKE&H48,8,68:PRINT"f1e4e4e4e4e4e4e4e4e4e4f1":RESTORE360:
FORI=1TOC:READA$:NEXT
320 POKE&H48,9,62:PRINTA$:FORX=0TO1:POKE&H48,30,69+17*X:PRINT"f5f5":FORY=0TO29:P
OKE&H48,Y,70+17*X:PRINT"f5":NEXT:NEXT
330 POKE&H48,0,72:PRINT"L3L6L6L6L6L6L6L6L6L6L6L6L6L6L6L6L6L6L6L6L6L6L6L6L6L6L6L7
":FORI=0TO11:POKE&H48,0,73+I:PRINT"L4":POKE&H48,13,73+I:PRINT"L4L4":POKE&H48,27,
73+I:PRINT"L4":NEXT
340 POKE&H48,0,85:PRINT"L5L6L6L6L6L6L6L6L6L6L6L6L6L6L6L6L6L6L6L6L6L6L6L6L6L6L6m0
":CLS:PRINT"LIST2 ｦ LOADｼﾃｸﾀﾞｻｲ｡":END
350 ' =+        ﾃﾞｰﾀｰ       +=
360 DATA "COLOSSEUM","CASTLEBALL","ETERNAL","ETERNAL 2"
370 DATA 255,255,51,0,0,204,255,255,175,175,163,160,160,172,175,175
380 DATA 170,170,34,0,0,136,170,170,250,251,242,240,240,248,254,250
```

★サイレントメビウスのCDの「CAUTION」のできはいい。ゲーム中の曲が3曲も入っている。しかも2巻でレビアが歌った歌まで入っている。みんな買うべし。映画も見に行くべし。(鹿児島県西陵・**ロジック16才**)……【**影**：買えないし，見にも行けない。】

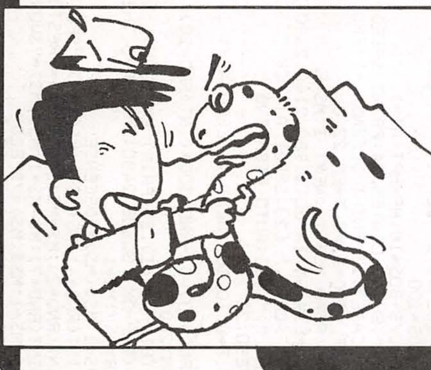
《リスト2》ファミベティックDODGEのメイン・プログラム・リスト

```
10 CLS:DIMN$(1),B$(1),P(1),S(1),M(1):SPRITEONPOKE&H4015,15
20 FORI=0TO5:READA$,A,B:LOCATEA,B:PRINTA$:NEXTDEFSPRITE2,(3,1,0,0,0)="ｱｸﾞﾁﾞｺﾞ"
30 SPRITE2,83,16*C+89
40 PAUSE3A=STRIG(0)IFA=1A=0GOTO220
50 IFA=2C=1+(C>0)GOSUB1070:GOTO80
60 IFA=8D=D+1D=D MOD13GOSUB1070
70 IFA=4E=E+1E=E MOD28GOSUB1070
80 B=B+1B=B MOD12PALETB 0,B+49,15,D+16,E+17GOTO30
90 LOCATE9,2PRINTP(0)" &"M(0)" ":GOTO110
100 LOCATE9,5PRINTP(1)" &"M(1)" "
110 LOCATE9,3PRINT"ﾀﾞﾒｰｼﾞ:"DA" ":DA=0IFP(0)>0IFP(1)>0RETURN
120 GOSUB1090:PAUSE250B=0POKE&H4001,204,242,53,21
130 LOCATE9,B:PRINT"m7m7m7m7m7m7m7m7m7m7":B=B+1IFB<>6GOTO130
140 LOCATE10,1PRINT2-Q" WON! ":PAUSE380IFC=1RUN
150 IFP(0)>0TK=TK+1GOTO200
160 LOCATE10,3PRINT"A:REPLAY":LOCATE10,4PRINT"B:END.. "
170 IFSTRIG(0)=4RUN
180 IFSTRIG(0)=8A=0GOTO220
190 GOTO170
200 IFTK=5CLS:PALETB 0,15,34,0,0LOCATE7,8PRINT"YOU ARE GREAT!":FORI=0TO4:FORJ=0T
06:POKE&H4000,96,237,11,31-J:PAUSE80NEXTPAUSE99NEXTRUN
210 A=0GOTO220
220 SPRITE0:SPRITE1:SPRITE2:B=0CLS:PALETB 0,A*4+1,48,9,25LOCATE6,3PRINTA+1"PLAYE
R SELECT":FORI=0TO5:LOCATE9,I+6PRINT"h5m6m6m6m6m6m6m6h5":NEXTLOCATE9,14PRINT"N
AME:
230 RESTORE1110:FORI=0TOB:READN$(A),B$(0),B$(1),P(A),S(A),M(A):NEXTDEFSPRITEA,(A
,1,0,1+(A>0),0)=B$(A):LOCATE6,18PRINT"P"P(A)"  S"S(A)"  M"M(A)" "
240 LOCATE14,14PRINTN$(A)"  "
250 SPRITEA,120+A,90:Z=STRIG(A):PAUSE6IFZ=8GOTO280
260 IFZ=4B=B+1B=B MOD5GOSUB1070:GOTO230
270 GOTO250
280 SPRITE0:IFC=1ANDA=0A=1GOTO220
290 IFC=1GOTO310
300 RESTORE1120:FORI=0TOTK:READN$(1),B$,P(1),S(1),M(1):NEXTDEFSPRITE1,(RND(3),1,
0,0,0)=B$
310 X1=50Y1=152X2=190Y2=151SPRITE0,50,152:SPRITE1,190,152:CLS:PALETB 0,15,42,0,0
:LOCATE7,9PRINTN$(0)" VS "N$(1):LOCATE3,14PRINT"FIRST BALL? PUSH-START
320 PAUSE4Q=RND(2)SPRITE2,Q*116+62,150:POKE&H4001,201,21,26,2:IFSTRIG(0)<>1GOTO3
20
330 X=Q*114+62Y=150PAUSE130
340 PALETB 0,E+1,48,34,21PALETB 1,0,D,39,D+16VIEWLOCATE10,1PRINTN$(0):LOCATE10,4
PRINTN$(1):GOSUB90:GOSUB100
350 IFC=1GOTO480
360 IFQ=3GOTO760
370 IFQ=1GOTO420
380 Y2=Y2-10*SGN(RND(3)-RND(3)):IFX2<214X2=X2+12
390 IFY2>188Y2=Y2-10
400 IFY2<104Y2=Y2+10
410 GOTO680
420 IFX2>140+RND(30)GOTO460
430 IFABS(Y1-Y2)>6GOTO470
440 A=RND(3)IFA=0IFM(1)>0GOSUB1080
450 GOTO730
460 X2=X2-16
470 Y2=Y2+12*SGN(Y1-Y2):GOTO680
480 X0=0Y0=0IFQ=2GOTO760
490 S1=STRIG(0)S2=STICK(0)IFQ=0IFS1=8GOTO700
500 IFQ=0IFS1=12IFM(0)>0GOSUB1080:GOTO700
510 IFS2=1IFX1<110X0=12GOTO640
520 IFS2=2IFX1>28X0=-12GOTO650
530 IFS2=4IFY1<188Y0=12GOTO650
540 IFS2=8IFY1>104Y0=-12GOTO650
550 X0=0Y0=0IFC=0GOTO350
560 IFQ=3GOTO760
570 S1=STRIG(1)S2=STICK(1)IFQ=1IFS1=8GOTO730
580 IFQ=1IFS1=12IFM(1)>0GOSUB1080:GOTO730
590 IFS2=1IFX2<214X0=12GOTO680
600 IFS2=2IFX2>130X0=-12GOTO670
610 IFS2=4IFY2<187Y0=12GOTO680
620 IFS2=8IFY2>104Y0=-12GOTO680
630 GOTO480
640 IFSTRIG(0)=4X0=18
650 X1=X1+X0:Y1=Y1+Y0:SPRITE0,X1,Y1:IFQ=0X=X1:Y=Y1-8SPRITE2,X,Y
660 GOTO550
670 IFSTRIG(1)=4X0=-18
680 X2=X2+X0:Y2=Y2+Y0:SPRITE1,X2,Y2:IFQ=1X=X2:Y=Y2-8SPRITE2,X,Y
690 GOTO480
700 R=18POKE&H4005,155,12,213,12:Q=2IFX1>100AL=6AD=2GOTO550
710 IFX1>60AL=2AD=1GOTO550
720 AL=0AD=0GOTO550
730 R=-18POKE&H4005,155,12,213,12:Q=3IFX2<156AL=6AD=2GOTO480
740 IFX2<196AL=2AD=1GOTO480
750 AL=0AD=0GOTO480
760 IFX<18ORX>228GOTO1030
770 IFM=0GOTO800
780 IFQ=2Y=Y+7*SGN(Y2-Y):GOTO800
790 Y=Y+12*SGN(Y1-Y)
800 X=X+R:SPRITE2,X,Y:IFQ=3GOTO830
810 IFABS(X2-X)<12ANDABS(Y2-Y)<14GOTO850
820 GOTO550
830 IFABS(X1-X)<12ANDABS(Y1-Y)<14GOTO850
840 GOTO480
850 A=0B=0IFX2<156ORX1>100UD=2GOTO880
860 IFX2<196ORX1>60UD=1GOTO880
870 UD=0
880 IFC=1ORQ=3GOTO910
890 A=RND(6-(UD+AD)):IFA=0GOTO970
900 GOTO950
910 IFSTRIG(3-Q)=4B=1
920 IFB=0IFSTRIG(3-Q)=4GOTO950
930 B=0A=A+1IFA=8-(UD+AD) GOTO970
940 GOTO910
950 POKE&H4001,142,63,232,32:IFQ=2Q=1GOTO1050
960 Q=0GOTO1050
970 A=0POKE&H4001,211,104,154,1:IFQ=2Q=1GOTO1010
980 Q=0
990 SPRITE0,X1+RND(16),Y1:A=A+1IFA<>9GOTO990
1000 GOTO1020
1010 SPRITE1,X2+RND(16),Y2:A=A+1IFA<>9GOTO1010
1020 DA=RND(M*2*S(1-Q)+S(1-Q)+AL):P(Q)=P(Q)-DA:ONQ+1GOSUB90,100:GOTO1050
1030 SPRITE2:GOSUB1090:IFQ=2Q=0GOTO650
1040 Q=1GOTO680
1050 IFM=1GOSUB1090
1060 ONQ+1GOTO550,480
1070 POKE&H4000,127,140,64,8:RETURN
1080 POKE&H400C,95,13,142,12:M=1M(Q)=M(Q)-1ONQ+1GOSUB90,100:PALETS 3,0,36,36,36R
ETURN
1090 M=0PALETS 3,0,48,48,48:RETURN
1100 DATA"FAMIBETICK DODGE",6,5,"1-PLAYER",11,9,"2-PLAYERS",11,11,"=A= COUAT<m6m
6>",8,14,"=B= BACK <m7m7>",8,16,"PRESENTED BY RAPAS",5,19
1110 DATA"ﾍﾟﾝﾍﾟｰ","ｶｵｸｷ","ｵｶｷｸ",53,13,3,"ﾌｪｱﾘｰ","A$'&","$A&'",61,9,6,"ﾓｸﾞﾗﾆｱﾝ","
98ﾀｿ","89ｿﾀ",107,5,5,"ｽﾈｰﾑ","ﾆe0ﾈﾇ","e0ﾆﾇﾈ",58,6,13,"ﾄﾞﾗｺﾞﾝ","A@e3e2","@Ae2e3",4
0,19,2
1120 DATA"ﾏｼｭﾏ","<=^_",32,7,4,"ｶﾌﾞﾄｶﾞﾆﾝ","f4fS>?",65,12,7,"ﾏｯｼﾙｰﾑ","XYRS",44,45,
15,"ｽﾊﾟｰｸﾏﾝ","@Xｯｶ",146,20,31,"ﾄﾞｵｳ","ﾙﾚVW",250,38,99
```



★亮子ちゃん，好きです。なんちゃって！でも…。(静岡県富士市・byりょうちゃんず16才)……【**影**：でもなんじゃい！好きなら好きと，OFで言うんじゃなくて，堂々と直接言いなさい。私を見習いなさい。ねえ，つぐ美ちゃん。**つぐ美**：なぜ，私にふるわけ？】

FM 77AVシリーズ(F-BASIC V3.3)用



擬似３Ｄ・RPGだぁ〜

BIG VICE（ビッグ ヴァイス）

HAPPY-COMET

内　容

擬似３Ｄ画面のロール・プレイング・ゲーム。

操作のしかた

テンキーの上下で前後に移動，左右で方向転換。

移動画面ではスペース・キーでRESTOREの呪文を使える（呪文については後述）。

戦闘画面では，コマンドの番号をテンキーより入力。

呪文について

２種類あります。

①ATTACK：攻撃用の呪文。戦闘中のみ使用可。

②RESTORE：体力回復呪文。

オート・ファイティング

戦闘中にこのコマンドを選ぶと，勝手に闘ってくれます。ただし，呪文は使いません。

その他

ごくありふれた，典型的なロールプレイング・ゲームですので，くわしい説明は必要ないと思います。やればわかります。

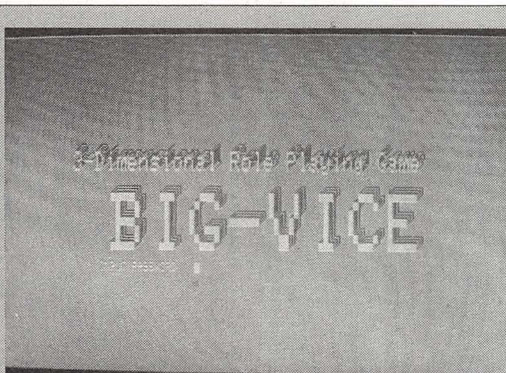
ヒント

ゲームがはじまったら，とにかく北へ向かいましょう。何か情報が得られるはずです。

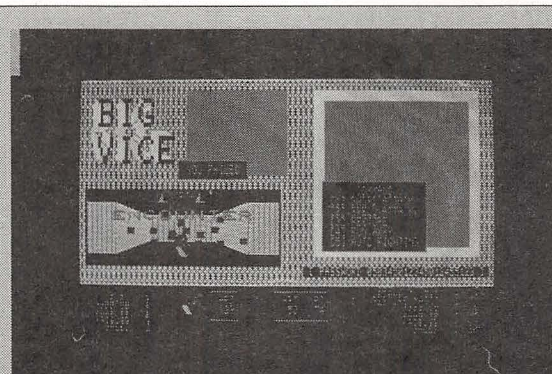
入力方法

普通にBASICから打ち込んでください。

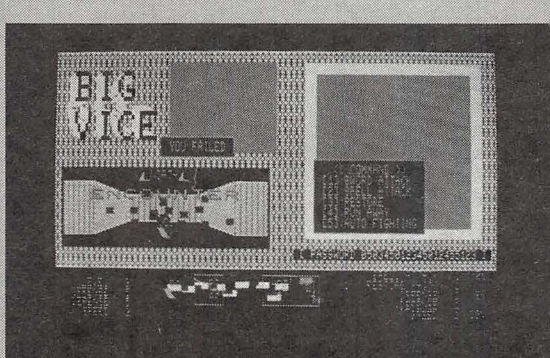
ただし，実行前に必ずセーブしておいてください。入力ミスがあると暴走する恐れがありますので。



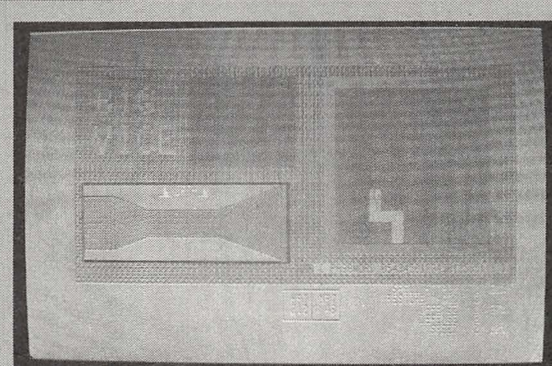
▲《写真１》これがタイトル画面です。パスワードを覚えておくとつづきができるよ



◀《写真２》敵にあったらソード・アタックで切りまくっちゃえ



▶《写真３》どうしても倒せない強敵にあったら必殺のスペシャル・アタックを使おう



▲《写真４》迷路を歩いているとき，自分がどっちを向いているかわかるように矢印がでるよ

★12月号175ページのつぐ美さんのセリフを見て「999」のメーテルを思いだした私は，もう若くない…。（岐阜県海津郡・はやせ20＋α才）……【影：銀河鉄道999と言えば，あの，機械の体をタダでもらうためイスカンダルに行くという宇宙ロマン…。つぐ美：ブー。】

プログラムについて

見にくいプログラムですみません。このゲームにはもともとBGMや，タイトル画面のデモやセーブ&ロード機能まであったのですが，投稿用にみんなカットしてしまいました。

そのかわりに，エンカウントしたときのデモや，戦闘中のアニメ処理（という程のものではない），パスワード機能などを付け加えて，最終的にこういう形になりました。

パスワードについて

はじめてゲームをするときは，“INPUT PASSWORD”と聞かれたらリターン・キーをから打ちしてください。

前回のつづきをするときは，パスワードを入力後，リターン・キーを押してください。

おまけ

ゲームの中で，ある物を三つ集めると，あることが起こります。ある物が何であるかは，すぐにわかると思います。

BIG VICEのプログラム・リスト

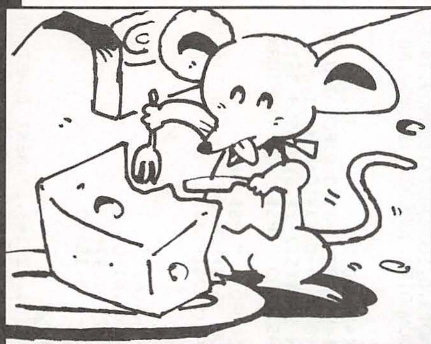
```
1000 '▞/▞/▞/ TITLE & INITIALIZE /▞/▞/▞
1010 CLEAR ,&H4FFF:DEFINT A-Z:SCREEN7,7,0,0:WIDTH80,25:RANDOMIZE TIME/4
1020 A0$="V15T16O04L4@6":B0$="V15T16O04L4@20":C0$="V15T16O04L4@23"
1030 A1$="C.C8CFFFGGGAAABBBB2.>C2.&C2.&C2.&C2."
1040 B1$="G.G8GAAAGGGFFFGGGL8G<B>DFGB>C1.<L16CEG>C&C2&C2."
1050 C1$="C.C8CCCC<BBBAAAGGGG2.L8CEG>CEG>C<GEC<GEC2.&C2."
1060 GOSUB 1140:BGM 1:PLAY A0$,B0$,C0$:PLAY A1$,B1$,C1$
1070 FOR I=0 TO 5:SYMBOL(100-I*2,80+I),"BIG-VICE",7,6,2-(I=5)*4,,XOR
1080 SYMBOL(50-I*2,50+I),"3-Dimensional Role Playing Game",2,2,2-(I=5)*2,,XOR
1090 FOR J=0 TO 30:PSET(RND*639,RND*199,RND*7):NEXT J,I
1100 DATA 8E,50,08,AD,FF,FB,FA,39,10,00,50,10,00:RESTORE 1100
1110 DATA 15,00,00,00,3D,19,02,00,00,00,00:FOR AD=0 TO 36:READ D$
1120 DATA 00,00,00,00,00,00,20,00,00,00,10:POKE &H5000+AD,VAL("&H"+D$):NEXT AD
1130 DATA 1,4,2,2,6,6,6,6:GOSUB 1140:GOTO 1150
1140 RESTORE 1130:FOR I=0 TO 7:READ C:COLOR=(I,C):NEXT I:RETURN
1150 DATA 3333333333333333:DIM MP(17,17),MP33(2,2),CH$(6),EM$(6),MS$(9)
1160 DATA 3C989818900003A3:DIM P$(1),D(5):CR$=CHR$(11)+CHR$(27)+"9"
1170 DATA 33333B3B33339193:FOR Y=1 TO 16:READ D$:FOR X=1 TO 16
1180 DATA 3059134338683033:MP(X,Y)=VAL("&H"+MID$(D$,X,1)):NEXT X,Y
1190 DATA 3091030393803033:FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 6:READ D$
1200 DATA 3010030300303003:CH$(J)=CH$(J)+D$+STRING$(3,29)+CHR$(31):NEXT J,I
1210 DATA 3300380830013303:FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 6:READ D$
1220 DATA 3003B303B3003993:EM$(J)=EM$(J)+D$+STRING$(5,29)+CHR$(31):NEXT J,I
1230 DATA 3038010108303103:HPT=50:MPT=50:ATT=1:RES=1:DFC=1:SPD=1
1240 DATA 3003390933003003:FLG=0:BL1=0:BL2=0:BL3=0:GOSUB 3410:PX=7:PY=15:DIR=0
1250 DATA 3039030309303333:BM=1:GOSUB 3230:CLS:TS$="":FOR I=0 TO 7
1260 DATA 3011030301100003:TS$=TS$+STRING$(3,CHR$(2^I OR 2^(7-I) OR &HA5))
1270 DATA 3003000003003033:NEXT I:SCREEN1:LINE(0,0)-(639,159),PSET,1,B
1280 DATA 3331130311333193:PAINT(1,1),TS$,1,3,5,7:GOSUB 1350:GOSUB 2520
1290 DATA 38A9300039B83973:GOSUB 3350:IF FLG=3 THEN GOSUB 3010
1300 DATA 3333333333333333:P$(0)="///ｻｻｻﾝﾝﾝwww":P$(1)="◆◆◆ｻｻｻﾙﾙﾙwww":GOTO 1670
1310 DATA "   ","\o","_o","  o","╳o","*╳*","*\o"
1320 DATA "   ","  ^","  ^","/^"," ╳^","╳*╳"," *^"
1330 DATA "   ","  ","  ","  ","\o/","  ","  "
1340 DATA "   ","  ","  ",">^<","  ","  ","  "
1350 SCREEN1:LINE(21,1)-(39,8),CHR$(254),1,BF:FOR I=-2 TO 2:C=-(I<2)
1360 SYMBOL(20+I*3,16-I),"BIG",4,3,C:SYMBOL(20+I*3,40+I),"VICE",4,3,C:NEXT I
1370 LINE(45,1)-(76,16),"█",1,BF:LINE(47,2)-(74,15),CHR$(254),1,BF:RETURN
1380 '▞/▞/▞/ 3D SCREEN /▞/▞/▞
1390 SCREEN7:LINE(10,83)-(310,143),PSET,2,BF:SCREEN1
1400 C=-1:FOR A=1 TO 0 STEP -1:IF ABS(MP33(1,A)-2)>1 THEN NEXT A:GOTO 1430
1410 XX=A*50:YY=A*10:LINE(110-XX,103-YY)-(210+XX,123+YY),PSET,,B
1420 PAINT(112-XX,104-YY),P$(DIR MOD2),1,3,5,7:C=A:A=0:NEXT A
1430 FOR B=-1TO1STEP2:FOR A=0TO2:IF ABS(MP33(1+B,A)-2)>1THEN NEXT A,B:GOTO 1540
1440 XX=A*50:YY=A*10:IF A<C THEN 1500
1450 LINE(160+B*50+XX*B,103-YY)-(160+XX*B,113-YY),PSET
1460 LINE(160+B*50+XX*B,123+YY)-(160+XX*B,113+YY),PSET
1470 LINE(160+B*50+XX*B,103-YY)-(160+B*50+XX*B,123+YY),PSET
1480 LINE(160+XX*B,113-YY)-(160+XX*B,113+YY),PSET
1490 PAINT(160+B*48+XX*B,113),P$((DIR+1)MOD2),1,3,5,7
1500 IF A<C OR A=2 THEN 1530 ELSE IF ABS(MP33(1+B,A+1)-2)=1 THEN 1530
1510 LINE(160+B*98+XX*B,103-YY)-(160+B*52+XX*B,123+YY),PSET,,B
1520 PAINT(160+B*97+XX*B,104-YY),P$(DIR MOD2),1,3,5,7
1530 NEXT A,B
1540 IF MP33(1,2)<>1 THEN 1570 ELSE LINE(58,93)-(262,133),PSET,,B
1550 LINE(10,83)-(60,93),PSET:LINE(310,83)-(260,93),PSET
1560 LINE(10,143)-(60,133),PSET:LINE(310,143)-(260,133),PSET
1570 SCREEN2:LINE(14,85)-(306,141),PSET,0,BF:D$=MID$("▲◢▼◣",DIR*2+1,2)
1580 SCREEN4:SYMBOL(125,85),D$+"NORTH"+D$,1,1,4:RETURN
1590 '▞/▞/▞/ MAIN ROUTINE /▞/▞/▞
1600 PRINT CR$
1610 IN=INSTR("8246 ",LEFT$(INKEY$+"?",1)):IF IN=0 THEN 1610
1620 IF IN=5 THEN 1760 ELSE DIR=DIR+(IN=3)-(IN=4):DIR=DIR+(DIR=4)*4-(DIR=-1)*4
1630 A=1+(IN=2)*2:XX=PX+(DIR=3)*A-(DIR=1)*A:YY=PY+(DIR=0)*A-(DIR=2)*A
1640 IF IN>2 THEN 1670 ELSE IF MP(XX,YY)=3 THEN 1610
1650 SCREEN1:LOCATE43+PX*2,PY:COLOR1
1660 MD=MP(PX,PY):MD=MD+(MD>3)*MD:PRINT MID$("  #",MD*2+1,2);:PX=XX:PY=YY
1670 ON DIR+1 GOSUB 1720,1730,1740,1750
1680 SCREEN1:COLOR1:LOCATE43+PX*2,PY:PRINT MID$("▲◢▼◣",DIR*2+1,2);
1690 R=INT(RND*5)+1:HPT=HPT+R+(HPT>150)*R:MPT=MPT+R+(MPT>150)*R
1700 GOSUB 2520:IF MP(PX,PY)<4 THEN IF INT(RND*5)>0 THEN 1600 ELSE 1790
1710 ON MP(PX,PY)-3 GOSUB 2770,2940,2960,2980,3050,3130,3070,3100,3110:GOTO1600
1720 FOR Y=0 TO 2:FOR X=0 TO 2:MP33(X,Y)=MP(PX+1+X,PY-2+Y):NEXT X,Y:GOTO1390
1730 FOR Y=0 TO 2:FOR X=0 TO 2:MP33(X,Y)=MP(PX+2-Y,PY-1+X):NEXT X,Y:GOTO1390
1740 FOR Y=0 TO 2:FOR X=0 TO 2:MP33(X,Y)=MP(PX+1-X,PY+2-Y):NEXT X,Y:GOTO1390
1750 FOR Y=0 TO 2:FOR X=0 TO 2:MP33(X,Y)=MP(PX-2+Y,PY+1-X):NEXT X,Y:GOTO1390
1760 MPT=MPT-RES:IF MPT<0 THEN MPT=0:GOSUB 2520:GOTO 1600
1770 HPT=HPT+SQR(RES)*RES+RND*25:RUP=RUP+1:GOSUB 2520:GOTO 1600
1780 '▞/▞/▞/ FIGHTING MODE /▞/▞/▞
1790 BM=0:GOSUB 3230:SCREEN2:FOR I=20 TO 0 STEP -1
1800 X=160+COS(I)*I*5:Y=120+SIN(I)*I:LINE(X-5,Y-2)-(X+5,Y+2),PSET,2,BF
1810 SOUND0,I*10:SOUND1,0:SOUND2,200-I:SOUND3,0:SOUND4,I:SOUND5,1:SOUND7,&HB8
1820 SOUND8,16:SOUND9,16:SOUND10,16:SOUND11,0:SOUND12,5:SOUND13,0:NEXT I
1830 ELV=10+SQR(HPT)-PY+ABS(PX-7)*2+BOS*50:IF ELV<1 THEN ELV=1
1840 COLOR=(0,0):COLOR=(1,7):BM=2:GOSUB 3230:ECH=INT(ELV/5):IF ECH>5 THEN ECH=5
1850 B=2:GOSUB 3230:SCREEN4:COLOR4:LOCATE18,15:PRINT EM$(ECH+BOS)
1860 SCREEN6:FOR I=0 TO 1:SYMBOL(50-I+3,100-I),"ENCOUNTER",3,1,2+I*2:NEXT I
1870 SCREEN4:COLOR4:LOCATE19,21:PRINT EM$(ECH+BOS);:LOCATE50,21:PRINT CH$(1)
1880 ECH=ECH+BOS:ESM=ECH^2+RND*SPD+SPD/2+BOS*20:IF ESM<1 THEN ESM=1
1890 ES=ESM/3:EHP=10+ELV*2+RND*(OFC*2)+BOS*300
1900 EMD=ELV/2+OFC/3+BOS*30:EMD=ELV/2+OFC/5+BOS*10:HP=HPT:AT=1
1910 GOSUB 2480:LOCATE5,21:PRINT"LEVEL :";ELV;:LOCATE5,24:PRINT"SPEED :";ESM;
1920 LOCATE3,22:PRINT"OFFENSE :";EMO;:LOCATE3,23:PRINT"DEFENSE :";EMD;
1930 ES=ES-SPD:IF ES>=0 THEN 2260 ELSE IF (RND*5)=0 THEN 2260
1940 SUP=SUP+1:RESTORE 1960:FOR I=0 TO 5:READ MS$(I):NEXT I:MS=5
1950 TTL=1:MX=47:MY=10:FS=5:GOSUB2610:ES=ESM:ON IN GOTO1980,2140,2190,2230:AT=0
1960 DATA "<< COMMAND >>"," [1]:SWORD ATTACK "," [2]:SPELL ATTACK "
1970 DATA " [3]:RESTORE "," [4]:RUN AWAY "," [5]:AUTO FIGHTING "
1980 SCREEN4:COLOR4:FOR I=0 TO 6:LOCATE50,21
1990 PRINT CH$(1+(I MOD 3));:BEEP1:FOR T=0 TO 100:NEXT T:BEEP0:NEXT I
2000 IF EMD>(OFC+RND*15) THEN 2130
2010 DM=ABS(OFC+10-EMD)*2-RND*50*(INT(RND*10)=0)-RND*300*(INT(RND*20)=0)
2020 OUP=OUP+100+ELV+DM*(DM<100)-DM*(DM>200)
2030 SCREEN4:COLOR4:FOR I=-3 TO 3:LOCATE16+ABS(I),21:PRINT EM$(ECH);:NEXT I
2040 GOSUB 2500:EHP=EHP-DM+(EHP-DM<0)*(EHP-DM):GOSUB 2480:IF EHP>0 THEN 1930
2050 TTL=0:MX=15:MY=14:MS$(1)="< VICTORY >":MS=1
2060 IF HPT*3<HP*2 THEN DFC=DFC+1:MS=MS+1:MS$(MS)="DEFENSE"
2070 IF AUP>=3000THEN AUP=0:ATT=ATT+1+INT(RND*4):MS=MS+1:MS$(MS)="SPELL ATTACK"
2080 IF RUP>=15 THEN RUP=0:RES=RES+1+INT(RND*2):MS=MS+1:MS$(MS)="RESTORE MAGIC"
2090 IF OUP>=1000THEN OUP=0:OFC=OFC+1+INT(RND*7):MS=MS+1:MS$(MS)="SWORD ATTACK"
2100 IF SUP>=10 THEN SUP=0:SPD=SPD+1:MS=MS+1:MS$(MS)="SPEED"
2110 AUP=-AUP*(AUP>0):OUP=-OUP*(OUP>0):GOSUB 2610:GOSUB 2520
2120 IF MS>1 THEN GOSUB 3350:GOTO 2430:ELSE 2430
2130 TTL=0:MX=20:MY=8:MS$(1)=" YOU FAILED ":MS=1:GOSUB 2610:GOTO 1930
2140 MPT=MPT-ATT:DM=10+ATT*7-EMD+RND*RND*100:AUP=AUP+250-DM:IF DM<0 THEN DM=0
```


★ベーマガ独自の色は投稿プログラムである。マイコンでもログインでもない。ベーマガはベーマガだよ。ね！（福岡市・気色悪い亜由佳21才）……【影：なんやそりゃ，ベーマガはベーマガだよ。あたり前や。キミに言われんでもわかっちょる。編：ご機嫌ナナメ？】

```
2150 SCREEN3:FOR J=1 TO 0 STEP -1:FOR I=20 TO 0 STEP -1
2160 X=175+I*10+COS(I*ATT)*I/2:Y=175+SIN(I*ATT)*I/2:C=(I MOD2+1)*J
2170 BEEP1:LINE(X-9,Y-2)-(X+9,Y+2),PSET,C,BF:BEEP0:NEXT I,J
2180 IF MPT<0 THEN MPT=0:GOSUB 2520:GOTO 2130:ELSE GOSUB 2520:GOTO 2030
2190 FOR I=0 TO 80:BEEP1:COLOR=(0,I MOD 8):BEEP0::NEXT I
2200 RUP=RUP+1:MPT=MPT-RES:DM=(SQR(RES)*RES+RND*25)*.8
2210 IF MPT<0 THEN MPT=0:GOSUB 2520:GOTO 2130
2220 GOSUB 2500:HPT=HPT+DM:GOSUB 2480:GOSUB 2520:GOTO 1930
2230 IF ES<(SPD+RND*RND*30) THEN 2250
2240 TTL=0:MX=10:MY=5:MS=1:MS$(1)="CANNOT ESCAPE":GOSUB 2610:GOTO 1930
2250 TTL=0:MX=11:MY=8:MS=1:MS$(1)="YOU ESCAPED":GOSUB 2610:GOTO 2430
2260 DM=ELV/5+RND*20-DFC:IF DM<0 THEN DM=0
2270 SCREEN3:FOR I=22 TO 50 STEP 2:LOCATE I,22:COLOR(INT(RND*3)+1)
2280 PRINT"◆";:FOR T=0 TO 50:NEXT T:LOCATE I,22:PRINT" ";:NEXT I:SCREEN4:COLOR4
2290 FOR D=0 TO INT(DM/10):FOR I=4 TO 7:LOCATE50,21:PRINT CH$(I+(I=7)*6);
2300 BEEP1:FOR T=0 TO 50:NEXT T:BEEP0:NEXT I,D
2310 HPT=HPT-DM:IF HPT<0 THEN HPT=0
2320 GOSUB 2480:IF HPT>0 THEN GOSUB 2520:GOTO 1930
2330 HPT=0:GOSUB 2520:RESTORE 2380:FOR I=0 TO 2:READ MS$(I):NEXT I:MS=2
2340 MX=20:MY=15:TTL=1:GOSUB 2610:PRINT CR$:BM=0:GOSUB 3230
2350 RD=INT(RND*255):FOR I=0 TO 2:SOUND I*2,RD:SOUND I*2+1,I:SOUND 8+I,16
2360 NEXT I:SOUND7,&HB8:SOUND11,0:SOUND12,2:SOUND13,0
2370 IF INKEY$="" THEN 2350 ELSE BM=1:BOS=0:GOSUB 3230
2380 DATA ">> GAME IS OVER <<"," THE SHADOW OF DEATH HAS FALLEN UPON YOU "
2390 DATA " BUT YOU MUST RECOVER YOURSELF TO ATTAIN THE MISSION "
2400 GOSUB 1140:SCREEN7:LINE(0,20)-(79,24)," ",7,BF
2410 SCREEN6:CLS:GOSUB 1350:IF FLG>2 THEN GOSUB 3010
2420 HPT=50:MPT=50:GOSUB 2520:PX=7:PY=15:DIR=0:GOTO 1670
2430 GOSUB 1140:BM=1:GOSUB 3230:PRINT CR$:SOUND7,&HBF
2440 FOR I=0 TO 120 STEP 5:SOUND0,I:SOUND1,0:SOUND2,I:SOUND3,1
2450 SOUND5,2:SOUND4,I:V=15-I¥16:SOUND8,V:SOUND9,V:SOUND10,V:SOUND7,&HB8:NEXT I
2460 SCREEN1:LINE(0,20)-(79,24)," ",1,BF
2470 SCREEN6:CLS:GOSUB 2520:GOSUB 1390:IF BOS=1 THEN 3150 ELSE 1600
2480 SCREEN4:COLOR4:LOCATE25,20:PRINT"┌────┐";:LOCATE25,21:PRINT"| HPT|";
2490 LOCATE25,23:PRINT"└────┘";:LOCATE25,22:PRINT USING"|####|";EHP;:RETURN
2500 TTL=0:MX=35:MY=18:MS$(1)=STR$(DM)+"pts.":MS=1:GOSUB 2610:RETURN
2510 '////// CONDITION //////
2520 SCREEN4:COLOR4
2530 LOCATE57,20:PRINT USING "SPELL ATTACK####(###%)";ATT;INT(AUP/30);
2540 LOCATE56,21:PRINT USING "RESTORE MAGIC####";RES;
2550 LOCATE62,22:PRINT USING "OFFENSE####(###%)";OFC;INT(OUP/10)
2560 LOCATE62,23:PRINT USING "DEFENSE####";DFC;
2570 LOCATE64,24:PRINT USING "SPEED####(###%)";SPD;SUP*10;
2580 LOCATE37,20:PRINT"┌────┬────┐":LOCATE37,21:PRINT"| HPT| MPT|":LOCATE37,23
2590 PRINT"└────┴────┘":LOCATE37,22:PRINT USING"|####|####|";HPT;MPT:RETURN
2600 '////// MESSAGE //////
2610 WX=MX-1:WY=MY-1:L=0
2620 FOR I=1 TO MS:LN=LEN(MS$(I)):IF LN>L THEN L=LN:NEXT I:ELSE NEXT I
2630 WL=MS-(TTL=1):SCREEN6:X1=WX*8+4:Y1=WY*8+4:X2=(WX+L+1)*8+3:Y2=(WY+WL+1)*8+3
2640 LINE(X1,Y1)-(X2,Y2),PSET,2,BF:LINE(X1,Y1)-(X2,Y2),PSET,6,B:SCREEN4:COLOR4
2650 IF TTL THEN LOCATE MX+(L-LEN(MS$(0)))¥2,MY:PRINT MS$(0);
2660 FOR I=1 TO MS:BEEP1:LOCATE MX,WY+I-(TTL=1):PRINT MS$(I);:BEEP0:NEXT I
2670 IF FS*AT=0 THEN FS=0:RETURN ELSE PRINT CR$
2680 FOR I=0 TO 1:LINE(WX*8,WY*8)-((MX+L)*8+7,(MY+WL)*8+7),XOR,4,B:NEXT I
2690 IN=VAL(INKEY$):IF IN=0 OR IN>FS THEN 2680 ELSE FS=0:RETURN
2700 '////// KANJI MESSAGE //////
2710 SCREEN6:COLOR4:X=10:Y=20
2720 LINE(5,15)-(634,56),PSET,2,BF:LINE(5,15)-(634,56),PSET,6,B
2730 BEEP1:READ D$:IF D$<>"END" THEN BEEP0:GOTO 2750 ELSE PRINT CR$
2740 BEEP0:IF INKEY$="" THEN 2740 ELSE LINE(5,15)-(634,56),PSET,0,BF:RETURN
2750 PRINT@(X,Y),VAL("&H"+D$):X=X+20:Y=Y-(X=630)*16:X=X+(X=630)*620:GOTO 2730
2760 '////// STORY //////
2770 ON FLG GOTO 2880,2880,2890,2930
2780 RESTORE 2790:GOSUB 2710:GOSUB 2710:GOSUB 2710:RETURN
2790 DATA 242B,2444,2446,244E,4D26,3C54,242C,4975,3075,2437,243F,302D,244E
2800 DATA 3822,323D,2574,2521,2524,2539,242C,3A46,2453,3368,4630,2472,3B4F
2810 DATA 2461,243F,END ,4975,3075,242C,2448,2431,246B,244E,2462,3B7E,3456
2820 DATA 244E,4C64,426A,2440,END ,242A,245E,2428,244B,244F,2574,2521,2524
2830 DATA 2539,2472,455D,2437,2446,2462,2469,246F,244D,2450,244A,2469,244C
2840 DATA END ,245E,243A,2420,4D26,3C54,244E,3E5A,2448,2437,2446,2120
2850 DATA 2158,434E,3743,2159,2158,4E4F,2159,2158,4D26,3524,2159,244E,383B
2860 DATA 2447,2422,246B,2333,3844,244E,2528,254A,2538,213C,255C,213C,256B
2870 DATA 2472,3D38,2461,2446,242F,246B,242C,2468,2424,END
2880 RESTORE 2850:GOSUB 2710:RETURN
2890 RESTORE 2900:GOSUB 2710:GOSUB 2710:FLG=4:MP(13,10)=0:RETURN
2900 DATA 4D26,3C54,2468,2420,2468,242F,243E,2333,3844,244E,2528,254A,2538
2910 DATA 213C,255C,213C,256B,2472,3D38,2461,2446,242F,246C,243F,END
2920 DATA 2435,2422,2420,4161,242F,3954,2431,2420,347B,244B,4975,3075,244F
2930 DATA 2448,2431,243F,END:RESTORE 2920:GOSUB 2710:RETURN
2940 RESTORE 2940:GOSUB 2710:BL1=1:GOTO 3000:DATA 2158,434E,3743,2159,244E,2528
2950 DATA 254A,2538,213C,255C,213C,256B,2472,482F,382B,2437,243F,END
2960 RESTORE 2960:GOSUB 2710:BL2=1:GOTO 3000:DATA 2158,4E4F,2159,244E,2528,254A
2970 DATA 2538,213C,255C,213C,256B,2472,482F,382B,2437,243F,END
2980 RESTORE 2980:GOSUB 2710:BL3=1:GOTO 3000:DATA 2158,4D26,3524,2159,244E,2528
2990 DATA 254A,2538,213C,255C,213C,256B,2472,482F,382B,2437,243F,END
3000 GOSUB 3350:FLG=FLG+1:MP(PX,PY)=0:IF FLG<3 THEN RETURN
3010 SCREEN1:LINE(21,1)-(39,8)," ",1,BF
3020 FOR X=1TO16:FOR Y=1TO16:A=MP(X,Y):IF A<>1 AND A<>3 THEN NEXT Y,X:RETURN
3030 IF A=1 THEN LINE(172+X*8,4+Y*4)-(179+X*8,7+Y*4),PSET,1,B:NEXT Y,X:RETURN
3040 LINE(172+X*8,4+Y*4)-(179+X*8,7+Y*4),PSET,1,BF:NEXT Y,X:RETURN
3050 RESTORE 3060:GOSUB 2710:HPT=HPT/2:MPT=MPT/2:MP(PX,PY)=0:GOTO 2520
3060 DATA 4528,244E,3B45,335D,2431,243F,256F,254A,2440,212A,END
3070 RESTORE 3080:GOSUB 2710:GOSUB 2710:HPT=500:MP(PX,PY)=8:GOTO 2520
3080 DATA 4954,3B57,3544,244A,4E4F,242C,2422,244A,243F,244B,3A6E,4D51,2439
3090 DATA 246B, END,4E4F,242C,245F,244A,242E,2443,2446,242D,243F,END
3100 RESTORE 3080:GOSUB 2710:GOSUB 2710:MPT=500:MP(PX,PY)=10:GOTO 2520
3110 RESTORE 3120:GOSUB 2710:GOSUB 2710:BOS=1:RETURN 1790
3120 DATA 3570,4267,244A,302D,244E,3524,475B,2144, END,2449,2426,2464,2469
3130 DATA 313F,4C3F,244E,3B7E,242C,242D,243F,2468,2426,2440, END:RETURN 1790
3140 '////// ENDING MESSAGE //////
3150 RESTORE 3180:MX=25:MY=10:TTL=1:FOR I=0 TO 4
3160 READ MS$(I):NEXT I:MS=4:COL=2:GOSUB 2610:PRINT CR$:SCREEN6:FOR I=-5 TO 5
3170 SYMBOL(50+I*3,170+ABS(I)),"── THE END ──",5,2,3-(I=0),,OR:NEXT I
3180 BM=0:GOSUB 3230:DATA " ── THE QUEST IS OVER ── "
3190 DATA "   YOU'VE FINALLY DESTROYED","          THE 'BIG VICE'"
3200 DATA "┌ PRESENTED BY [ HAPPY COMET ] ┐","└    THANK YOU VERY MUCH !!    ┘"
3210 SOUND6,31:SOUND12,50:SOUND13,14:SOUND7,&HB4:SOUND0,100:SOUND1,0
3220 SOUND2,200:SOUND3,0:SOUND8,16:SOUND9,16:PRINT CR$:IN$=INPUT$(1):RUN
3230 '////// START BGM //////
3240 ON INTERVAL GOSUB 3270:INTERVAL ON:IF BM=0 THEN INTERVAL OFF:SOUND7,&HBF
3250 SD=0:BM1=6:POKE &H5024,BM*8*(BOS+1):EXEC &H5000:RETURN
3260 '////// INTERVAL ROUTINE //////
3270 ON BM GOTO 3280,3310
3280 SOUND7,&HBF:SOUND11,0:SOUND12,1:SOUND13,10:SOUND8,9:SOUND9,9:SOUND10,9
3290 SOUND1,0:SOUND0,SD:SOUND3,0:SOUND2,255-SD:SOUND5,1:SOUND4,SD:SOUND7,&HB8
3300 SD=SD+BM1:IF SD=0 OR SD=252 THEN BM1=-BM1:RETURN:ELSE RETURN
3310 SOUND7,&HBF:SOUND11,200:SOUND12,0:SOUND13,8:SOUND8,16:SOUND9,14
3320 SOUND10,15:RD=INT(RND*255):SOUND1,0:SOUND0,RD:SOUND3,1:SOUND2,RD
3330 SOUND5,2:SOUND4,RD:SOUND7,&HB8:RETURN
3340 '////// PASSWORD 1 //////
3350 D(0)=ATT:D(1)=RES:D(2)=OFC:D(3)=DFC:D(4)=SPD
3360 D(5)=BL1+BL2*10+BL3*100:S=0:H=&H30:PS$="":FOR J=0 TO 2:FOR I=0 TO 5
3370 D=(D(I)+I)MOD10:PS$=PS$+CHR$(H+D):S=S+D:D(I)=D(I)¥10:NEXT I,J
3380 PS$=PS$+RIGHT$("00"+RIGHT$(STR$(S),LEN(STR$(S))-1),3):GOSUB 3510
3390 SCREEN1:COLOR1:LOCATE43,18:PRINT" [ PASSWORD "+PS$+" ] ";:RETURN
3400 '////// PASSWORD 2 //////
3410 PRINT CR$:LOCATE10,17:INPUT"INPUT PASSWORD : ",PS$:S=0
3420 PS$=LEFT$(PS$+STRING$(21,"9"),21):GOSUB 3510:FOR I=0 TO 5:D(I)=0:NEXT I
3430 FOR J=2 TO 0 STEP -1:FOR I=0 TO 5:D=VAL(MID$(PS$,J*6+I+1,1))
3440 S=S+D:D(I)=D(I)*10+(10+D-I)MOD10:NEXT I,J
3450 IF S<>VAL(RIGHT$(PS$,3)) THEN RETURN
3460 ATT=D(0):RES=D(1):OFC=D(2):DFC=D(3):SPD=D(4)
3470 BL1=-(MID$(PS$,6,1)="6"):IF BL1 THEN MP(3,4)=0
3480 BL2=-(MID$(PS$,12,1)="6"):IF BL2 THEN MP(11,4)=0
3490 BL3=-(MID$(PS$,18,1)="6"):IF BL3 THEN MP(15,15)=0
3500 FLG=BL1+BL2+BL3:RETURN
3510 '////// PASSWORD SUB ROUTINE //////
3520 P$=PS$:PS$="":FOR I=1 TO 7:PS$=PS$+MID$(P$,22-I*3,3):NEXT I:RETURN
```


★編集部にベーマガのバックナンバーがあるでしょうか。できれば4月号から買いたいのですが。(北海道伊達市・関谷　嗣18才)……
【影：ああ，もっと早く言ってくれれば私のをあげたのに……。本屋さんで注文できますよ。編集長：ヨロシク。】

FM TOWNS(F-BASIC V1.1 L20)用



ネズミの好物はチーズ・ケーキ!?

RAT（ラット）

五十嵐良雄

オレはRATだ！

オレは，研究所から逃げだしてきた純粋培養のRATだ！　今は，ある一般家庭に侵入して暮らしている。ここの家の小僧は，ボロボロとチーズ・ケーキをこぼしてくれるのだが，汚いつばまで飛ばしてくるのだ。つばに当たらないようにチーズ・ケーキのかけらを拾いまくれ！

《第1表》ステージ一覧
（数字はチーズ・ケーキの数）

1	じゅうたん	10	ここで独特な操作になれよう！
2	じゅうたん	25	時間と体力との勝負！
3	た た み	15	畳の筋の方向に滑ります
4	タ イ ル	15	滑って急な回転ができません

《第2表》変数表

CHR%(0～63)…キャラクター定義用
COL%(0～15)…スプライト・カラー定義用
TIL%(0～255)…床パターン定義用
DOT(0～15, 0～15)…回転パターン作成用
X(0～31), Y(0～31)…方向データ
OX(0～158), OY(0～158)…オープニング・グラフィック用
CA…チーズ・ケーキのかけらの状態
PA…小僧がケーキを食べるアニメ用
ST……………………ステージ数
DM……………………ダメージ
TI ……………………残りタイム
AD……………………向いている方向
R………………………はねかえる方向
YO……………………つばの移動用
CC, CX, CY ……チーズ・ケーキのかけら移動用
LA …残りのチーズ・ケーキのかけら
KX, KY ……………床の滑る度合い
I, J……………………ループ用
I, J, K / A, B / A$, B$ ………汎用

あそびかた

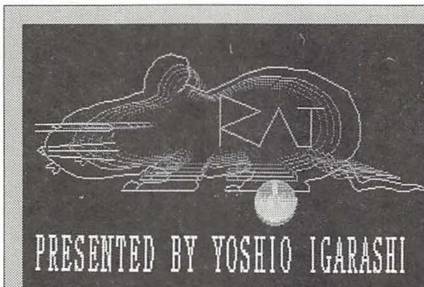
RATを左右に回転させて操作します。マウスを右に動かすと右回転，左で左回転，どちらかのボタンをクリックすると直進です。そして，小僧の飛ばすつばに当たらないように，チーズ・ケーキのかけらを拾いましょう。

一定のチーズ・ケーキのかけらを拾えば，ステージ・クリアです。つばに触れたり，壁にぶつかったりすると，ダメージが増えていきます。

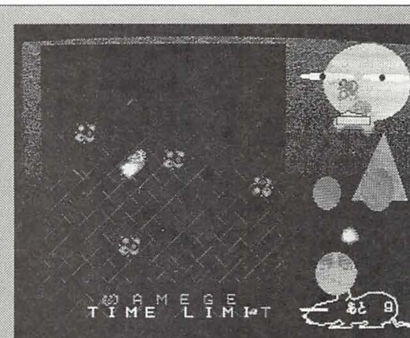
タイムがなくなるか，ダメージ・メーターがいっぱいになれば，ゲーム・オーバーです。コンティニューは，ゲーム・オーバーのとき，パッドのⒶボタンを押しながら，マウスをクリックすると，できます。

最後に

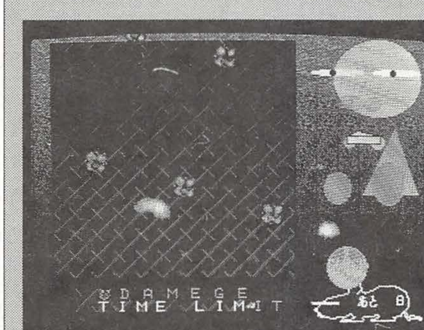
今回も，いらないことにコってしまった。この小僧は，私の妹(REIKO)がモデルです。



▲《写真1》これがタイトル画面です。一応ネズミのようですね



▲《写真2》ネズミをうまく動かしてチーズ・ケーキのかけらを拾ってください



▲《写真3》フィールド内に落ちたチーズを取るとつぎのチーズが飛んできます



▲《写真4》ダメージが一定数いくとゲーム・オーバーです

★私はブランカ使いです。あの岩兵衛のようなカオが大好きです。宮塚さん，応援しています。(千葉市・たともー18才)……【宮塚：応援ありがとう……と言いたいところだけど，ストII大会は5月に終わってるからどうしようもないんだよね。山下：ギクッ。】

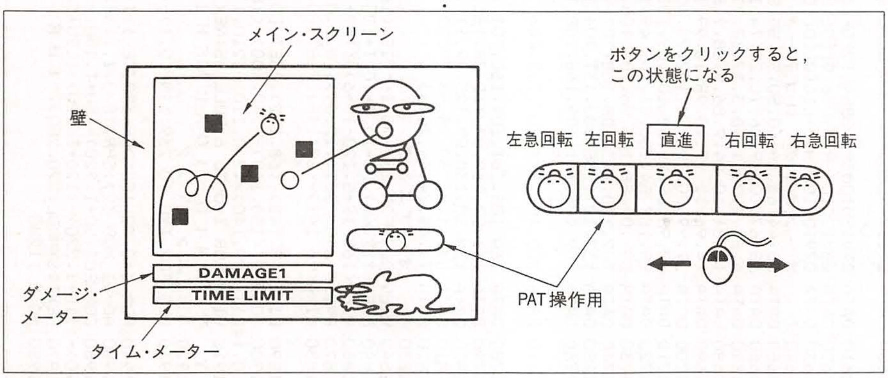
CHECKER FLAG

Dr.D：ほほう，マウスを使ったゲームじゃな。最近よく目につくのー。
編：このゲーム，なかなかなんですよ。マウスを使ったねずみゲームなんですが，アイデアもバッチリですしね。
影：ただ，ちょっとむずかしいんだよなー。マウスでの操作をむずかしくしているという感じが……。
Dr.Dところで，TOWNSの投稿も増えて，今月は２本掲載じゃな。



評…そうですねー（影）

by 酒井くれは



《第１図》遊びかた

RATのプログラム・リスト

```
10000 '---[ RAT ]---  1991 NOV 16TH -NO.3
10010 '    P R E S E N T E D  B Y  Y O S H I O  I G A R A S H I
10020 '    初期設定
10030 SCREEN@ 0:COLOR 7,0,0:CLS:SPRITE ON:PLAY OFF:BGM 1
10040 LOAD@ "Q:¥FJ¥PCM¥SAX_TRP.PMB":LOAD@ "Q:¥FJ¥FM¥FM_2.FMB"
10050 DIM CHR%(63),COL%(15),DOT(15,15),X(31),Y(31),TIL%(255)
10060 DIM OX(158),OY(158):FOR I=2 TO 4:PART I,I+6:NEXT:PART 0,0:PART 1,1
10070 RESTORE 11640:FOR I=0 TO 158:READ OX(I),OY(I):NEXT I
10080 '      スプライトパターン設定
10090 RESTORE 11340:FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 63:READ A$
10100 CHR%(J)=VAL("&H"+A$)+(VAL("&H"+A$))=&H8000)*65536:NEXT J
10110 PUT@A(I*16,0)-(I*16+15,15),CHR%,PSET:DEF SPRITE 0,I+7,CHR%,0:NEXT I
10120 FOR I=0 TO 15:FOR J=0 TO 15:GET@A(J,I)-(J,I),P%:DOT(J,I)=P%(0)
10130 NEXT J,I:DEF FNF=3.14159!/180*11.25!:FOR I=0 TO 7
10140 XX=8+COS(FNF*((I+20) MOD 32))*11.3137!:C=COS(FNF*I)
10150 YY=8+SIN(FNF*((I+20) MOD 32))*11.3137!:S=SIN(FNF*I)
10160 FOR J=0 TO 15 STEP .7!:FOR K=0 TO 15 STEP .7!
10170 X=XX+C*J-S*K:Y=YY+S*J+C*K:P%(0)=DOT(J,K):PUT@A(X,Y)-(X,Y),P%,PSET
10180 NEXT K,J:GET@A(0,0)-(15,15),CHR%:DEF SPRITE 0,I,CHR%,0:CLS:NEXT
10190 CIRCLE(250,90),4,%10,,,F:CIRCLE(272,90),5,%10,,,F
10200 CONNECT(248,85)-(248,91)-(274,91)-(274,85)-(248,85)-(256,81)-(274,85
),%11,PSET,F
10210 CONNECT(248,85)-(248,91)-(274,91)-(274,85)-(248,85)-(256,81)-(274,85
),%12,PSET
10220 CIRCLE(285,89),7,%3,.7!,,,F:CIRCLE(309,96),15,%9,,,,F:CIRCLE(309,96)
,6,%10,,,,F
10230 CIRCLE(309,96),6,%10,,,,F:CIRCLE(309,96),6,%10,,,,F
10240 CIRCLE(309,96),15,%10:CIRCLE(309,96),15,%10,,0,.5!,F
10250 LINE(294,94)-(325,96),PSET,%10,BF:LINE(307,82)-(310,96),PSET,%10,BF
10260 SYMBOL(295,89),"CLICK",.6!,1,%15,,,1,1:FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 4
10270 GET@A(246+J*16,81+I*16)-(261+J*16,96+I*16),CHR%
10280 DEF SPRITE 0,10+J+I*5,CHR%,0:NEXT J,I
10290 SCREEN@ 1:CLS:SPRITE ON:SPRITE SCREEN (32,0)
10300 FOR I=0 TO 15:READ A:COL%(I)=A:NEXT:DEF SPRITE 2,0,COL%
10310 FOR I=0 TO 31:READ X(I),Y(I):NEXT:READ P1$,P2$,P3$,P4$,P5$
10320 '      画面作成
10330 ST=1:GOSUB 11830:CLS
10340 FOR I=239 TO 0 STEP -1:LINE(0,239-I)-(319,239-I),PSET,[0,I/2+50,0]
10350 LINE(0,239-I)-(319,239-I),PSET,[0,I/2+80,0],,INT(RND(1)*32767):NEXT
10360 LINE(31,15)-(208,192),PSET,0,BF:LINE(232,150)-(281,164),PSET,0,BF
10370 CIRCLE(232,157),7,0,,,F:CIRCLE(281,157),7,0,,,,F
10380 VIEW(220,179)-(315,239):PSET(112,69),7:A=255:B=255:GOSUB 11060:VIEW
10390 GOSUB 11210:DEF PEN 0,1:GET@A(48,32)-(63,47),TIL%:FOR I=1 TO 11
10400 FOR J=2 TO 12:PUT@A(J*16,I*16)-(J*16+15,I*16+15),TIL%:NEXT J,I
10410 LINE(47,199)-(208,216),PSET,0,BF
10420 FOR J=3 TO 12:PUT@A(J*16,200)-(J*16+15,215),TIL%:NEXT J
10430 SYMBOL(80,200),"DAMEGE",1,.5!,7,0,OR,0,9
10440 SYMBOL(64,209),"TIME LIMIT",1,.5!,7,0,OR,0,6
10450 SYMBOL(256,206),"あと",.5!,.5!,7,0,OR,0,0
10460 '     ガキ描画
10470 CIRCLE(272,42),35,[190,220,50],.8!,,,F
10480 FOR I=0 TO 1:CIRCLE(240+47*I,38),20,[220,220,220],,1!,,,F
10490 CIRCLE(236+47*I,38),2,0,,,F:NEXT:DEF SPRITE 1,10,(228,53),12
10500 CONNECT(285,80)-(305,130)-(260,130),[30,30,200],PSET,F
10510 CIRCLE(240,125),10,[50,200,50],1,2!,,,F:CIRCLE(280,122),13,[50,200,5
0],1,2!,,,F
10520 DEF SPRITE 1,8,(213,81),10:DEF SPRITE 1,9,(229,81),11
10530 DEF SPRITE 1,11,(168,200),9:DEF SPRITE 1,12,(168,208),8
10540 '    スプライト・マウス  設定
10550 FOR I=0 TO 4:DEF SPRITE 1,I+2,(24+I*32,24+85*(I MOD 2)+20*(I¥2)),9
10560 YO(YO)=0:NEXT:DEF SPRITE 1,7,(224,52),8:CA=0:PA=0
10570 DEF SPRITE 1,0,(216,150),0:DEF SPRITE 1,1,(2,170),0:SPRITE 4,11,3
10580 SPRITE 4,12,3:FOR I=0 TO 12:SPRITE 0,I,1:SPRITE 2,I,0:NEXT
10590 R=1:DM=152:TI=152:AD=0:GOSUB 11120:GOSUB 11200
10600 GOSUB 10920:GOSUB 11150:MOUSE 0:MOUSE 3,0,32
10610 MOUSE 1,248,150,0:MOUSE 2,"","",0,0:MOUSE 4,224,150,273,150
10620 '    マウス判定  ラット移動
10630 X=MOUSE(9):SPRITE 6,0,X:A=PTRIG(2)
10640 IF A>0 AND A<4 THEN SPRITE 6,0,216-SPRITE(0,6):MOUSE 1,248,150,0
```

```
10650 A=(SPRITE(0,6)-216)¥10:AD=(AD+A+32) MOD 32:GOSUB 11090
10660 IF SPRITE(1,6)<2 OR SPRITE(1,7)<18 OR SPRITE(1,6)>158 OR SPRITE(1,7)
>174 THEN SPRITE 6,1,-X(AD)/KX,-Y(AD)/KY:AD=(AD+ABS(A+1)*R) MOD 32:DM=DM-2
 ELSE R=-R
10670 '    よだれ  たらり
10680 YO=(YO+1) MOD 5:IF YO(YO)<>0 THEN 10720
10690 SPRITE 6,YO+2,0,1:IF SPRITE(YO+2,7)=176 THEN 10710
10700 GOSUB 11080:GOTO 10750
10710 YO(YO)=7:SPRITE 6,YO+2,224-SPRITE(YO+2,6),52-SPRITE(YO+2,7)
10720 FOR I=0 TO 1:SPRITE 6,YO+2,-2,-YO(YO)¥2:YO(YO)=YO(YO)-.5!:GOSUB 1108
0
10730 IF YO(YO)=0 THEN SPRITE 6,YO+2,24+YO*32-SPRITE(YO+2,6),-SPRITE(YO+2,
7)
10740 SPRITE 6,YO+2,-2,-YO(YO)¥2:NEXT
10750 '    ケーキ  ぼろり
10760 IF CA=0 THEN CX=INT(RND(1)*144)+16:CY=INT(RND(1)*112)+48:GOSUB 11110

10770 IF CA=2 THEN SPRITE 6,7,VAL(MID$("40204",YO+1,1))-2,0:GOTO 10790
10780 CY=CY+CC:SPRITE 6,7,-2,CY-SPRITE(7,7):IF SPRITE(7,6)=<CX THEN CA=2
10790 '    ケーキ  ぱくぱく
10800 IF PA=0 AND RND(1)>.05! THEN 10850
```

★いやー，コンピュータ・ゲームって，本当にいいものですね。それでは次回のＯＦでお会いしましょう（コラコラ）。（長野県伊那市・ファム17才）……【影：「コラコラ」じゃなくて「こらごら」ね。それにしても，キラリ☆といい，何が流行るかわからないな。】

★BMスーパークイズってどこにあるんですか？（解答は適当につけてしまった）(福岡市・ABA，マッチン18才)……【影：OFをもっとよく読もう。そうすればどこにあるかに気付くはずだ。例えばこのつぎのページ！編：何人の読者がひっかかりますかね？】

```
10810 IF PA<10 THEN SPRITE 6,8,0,-2:SPRITE 6,9,0,-2
10820 IF PA>20 THEN SPRITE 6,8,0,2:SPRITE 6,9,0,2:SPRITE 4,10,0
10830 IF PA>9 AND PA<21 THEN SPRITE 4,10,PA MOD 4
10840 IF PA=30 THEN PA=0 ELSE PA=PA+1
10850 '   当たり判定
10860 FOR I=2 TO 7:IF ABS(SPRITE(I,6)-SPRITE(1,6))<13 AND ABS(SPRITE(I,7)-
SPRITE(1,7))<13 THEN IF I=7 THEN LA=LA-1:GOSUB 11200:CA=0:GOSUB 10920 ELSE
 DM=DM-5
10870 NEXT:IF LA<1 THEN SPRITE 0,7,0:GOTO 11000
10880 '   タイム経過  メーター表示
10890 TI=TI-.08!:IF DM<0 THEN DM=0:GOSUB 11120:GOTO 10930
10900 IF TI<0 THEN TI=0:GOSUB 11120:GOTO 10930 ELSE GOSUB 11120:GOTO 10620

10910 '     B G M演奏
10920 IF PLAY(0)=0 THEN PLAY P1$,P2$,P3$,P4$,P5$:RETURN ELSE RETURN
10930 '     ゲームオーバー
10940 PLAY OFF:AD=(AD+2) MOD 32:GOSUB 11090:SPRITE 6,1,-1,1
10950 WAIT 2:IF SPRITE(1,6)<200 AND SPRITE(1,7)<176 THEN 10940
10960 SYMBOL(48,80),"G A M E   O V E R ",1,1,7,0,OR,65:A$="C16[[C16[["
10970 B$="Q10(V15"+A$+A$+")4R8V14F4E8L16F[F[F[F[F[F[F[F[F[F[F[F[F[F[F["
10980 BGM 0:PLAY "","O3"+B$,"O5@5"+B$,"O5@4U10"+B$,"O4@3U20"+B$,"O4@4U20"+
B$:BGM 1
10990 GOSUB 11150:GOSUB 11140:IF PTRIG(1)=1 THEN 11050 ELSE 10320
11000 '    ステージクリア
11010 PLAY OFF:SYMBOL(32,80),"S T A G E   C L E A R ",1,1,7,0,OR,65
11020 A$="@4V15L16C<BAB>CDEFGFEFGAB>CL16D[D[D[D[D[D[D[D[D[D[D[D[D"
11030 BGM 0:PLAY "","","O5"+A$,"O5U2"+A$,"O4U3"+A$,"O3U1"+A$:ST=ST+1:BGM 1

11040 GOSUB 11150:GOSUB 11140:IF ST=5 THEN 11920
11050 LINE(31,15)-(208,192),PSET,0,BF:GOTO 10390
11060 '  サブルーチン
11070 FOR J=0 TO 158:LINE-(OX(J)*1.6!,OY(J)*1.6!),PSET,[A,B,A]:NEXT J:RETU
RN
11080 SPRITE 3,YO+2,VAL(MID$("0635",(SPRITE(AA+2,7) MOD 4)+1,1)):RETURN
11090 SPRITE 6,1,X(AD)/KX,Y(AD)/KY:SPRITE 1,1,(AD MOD 8)
11100 SPRITE 3,1,VAL(MID$("0635",(AD¥8)+1,1)):RETURN
11110 CC=(CY-52)/((224-CX)¥2):CA=1:CY=52:SPRITE 6,7,224-SPRITE(7,6),52-SPR
ITE(7,7):RETURN 10790
11120 SPRITE 6,11,DM+16-SPRITE(11,6):SPRITE 6,12,TI+16-SPRITE(12,6)
11130 LINE(DM+48,200)-(DM+55,207),AND,[128,128,128],BF:LINE(TI+48,208)-(TI
+55,215),AND,[128,128,128],BF:RETURN
11140 FOR I=0 TO 16:SPRITE 0,I,0:NEXT:RETURN
11150 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 1:DEF SPRITE 1,13+I*2+J,(144+J*16,140+I*16),
13+I*5+J:NEXT J,I
11160 FOR I=0 TO 3:SPRITE 0,13+I,1:NEXT:A=0
11170 A=(A+1) MOD 11:FOR I=0 TO 3:SPRITE 6,13+I,0,(A-5):NEXT
11180 FOR I=0 TO 100:IF PTRIG(2)=0 THEN NEXT:GOTO 11170
11190 A=170-SPRITE(14,7):FOR I=0 TO 3:SPRITE 6,13+I,56,A:NEXT:RETURN
11200 LINE(278,206)-(293,213),PSET,0,BF:SYMBOL(278,206),RIGHT$(" "+STR$(LA
),2),1,.5!,7:RETURN
11210 ON ST GOTO 11220,11250,11280,11310
11220 FOR I=0 TO 9:DEF PEN 0,10-I:LINE(48,32)-(63,47),PSET,[0,I*10+30,I*5+
15]:NEXT
11230 FOR I=0 TO 9:DEF PEN 0,10-I:LINE(63,32)-(48,47),PSET,[0,I*10+30,I*5+
15]:NEXT
11240 LA=10:KX=2:KY=2:RETURN
11250 FOR I=0 TO 9:DEF PEN 0,10-I:LINE(48,32)-(63,47),PSET,[I*10+30,0,0]:N
EXT
11260 FOR I=0 TO 9:DEF PEN 0,10-I:LINE(63,32)-(48,47),PSET,[I*10+30,0,0]:N
EXT
11270 LA=25:KX=2:KY=2:RETURN
11280 FOR I=0 TO 7:LINE(48+I,32)-(63-I,47),PSET,[I*8+30,I*10+30,0],BF:NEXT

11290 FOR I=0 TO 7:LINE(48,32+I*2)-(63,32+I*2),PSET,0:NEXT
11300 LA=15:KX=1:KY=2:RETURN
11310 FOR I=0 TO 8:CONNECT(56,32-I)-(48-I,40)-(56,48+I)-(64+I,40)-(64+I,32
-I)-(56,32-I),[I*5+15,I*10+30,0]:NEXT
11320 FOR I=0 TO 8:CONNECT(56,32+I)-(48+I,40)-(56,48-I)-(64-I,40)-(64-I,31
+I)-(56,31+I),[I*10+30,0,I*10+30]:NEXT
11330 LA=15:KX=1:KY=1:RETURN
11340 '   スプライトデータ  NO. 1  (RAT)
11350 DATA ,10,10,,1000,2200,1002,,,2524,425,,4000,7765,4567,,4000,7735
11360 DATA 4537,,5400,7777,5677,4,5400,7777,5677,4,6540,7777,6777,45,6540
11370 DATA 7777,6777,45,6540,7777,6777,45,5540,7766,5667,45,4400,7555,4555

11380 DATA 4,,6444,444,,,5000,,,,400,,,,,,
11390 '    スプライトデータ  NO. 2  (CAKE)
11400 DATA ,,,,,,,,,,,,,,,8888,8,,8000,A898,89,,8000,8BA9,89A,,8800,BB98
11410 DATA 8A8A,,A988,B989,89B9,8800,BA89,BBB8,8898,9880,ABBA,A89A,89AB
11420 DATA A980,A898,AB89,88B,9880,89B9,B9BB,89A,8800,9AA8,989A,88,,8888
11430 DATA 8888,,,,,,,,
11440 '    スプライトデータ  NO. 3  (よだれ)
11450 DATA CC0,,D,D000,CDDC,CC,COCO,CC,DCDC,CDD,DCEC,CDD,EDC0,CDEF,EDC0
11460 DATA CDEF,FDC0,CDFF,FDC0,CDFF,EDC0,CDEF,CCC0,CDEF,DC00,CDD,CDCC,CDC
11470 DATA COOE,COCC,DDDC,CC,DD00,C00D,DDDC,DCC,EED0,CCDE,DDDC,CC,FFED
11480 DATA DDEC,CDCC,CDC,CFFF,DDCC,CCCE,CDE,FFED,DDEC,FFEE,CDE,EED0,CCDE
11490 DATA EEED,CCD,DDC0,C00D,DDDC,CC,C00,E00,CCC0,D000
11500 '    スプライトカラーデータ
11510 DATA 0,7183,714,2018,10570,19026,27482,32767,8448,16896,26400,32736
11520 DATA 7,15,24,31
11530 '    回転データ
11540 DATA 0,-8,1,-7,2,-6,3,-5,4,-4,5,-3,6,-2,7,-1
11550 DATA 8,0,7,1,6,2,5,3,4,4,3,5,2,6,1,7
11560 DATA 0,8,-1,7,-2,6,-3,5,-4,4,-5,3,-6,2,-7,1
11570 DATA -8,0,-7,-1,-6,-2,-5,-3,-4,-4,-3,-5,-2,-6,-1,-7
11580 '    B G Mデータ
11590 DATA @122V13O4L4R4CR4CR4C8L24CCCL4[C8C8C]R4CR4CC6C6C6C8L16CCL12CCC
11600 DATA @113V14L8O3F6L12DDFGGAB-AB-AD4DEFFEDDEFF6L12DDEFGFEEG>CD6D6D6D2

11610 DATA @7V15Q1OO3F4.G8G4L12FGFL16(D[[D[[D[[D]]])3R1R4D6D6D6D2
11620 DATA @8V15Q1OO5R1R4L16(G[[G[[G[[G]]])3V10R4(G[[G[[G[[G]]])3D6D6D6D2
11630 DATA @7V10Q1OO5R1R4L16(D[[D[[D[[D]]])3V10R4(D[[D[[D[[D]]])3D6D6D6D2
11640 '    オープニング  ロゴデータ
11650 DATA 66,44,63,46,60,50,58,55,58,58,57,61,54,62,50,64,45,65,40,66
11660 DATA 35,67,30,69,26,70,20,74,17,77,40,77,42,78,43,79,41,80,14,80
11670 DATA 4,80,2,79,1,78,3,77,17,77,17,78,15,79,13,78,13,77,15,79,14,80
11680 DATA 12,81,10,84,9,86,9,88,7,88,5,90,7,91,8,92,9,92,7,88,9,92,11,94
11690 DATA 14,96,12,97,10,98,10,99,14,99,13,100,14,102,16,101,17,99,14,96
11700 DATA 17,99,20,101,23,102,25,103,31,104,36,104,40,103,50,102,55,102
11710 DATA 60,98,65,99,68,101,69,103,68,105,64,106,57,106,55,107,53,110
11720 DATA 55,107,54,106,51,105,49,107,47,110,81,110,83,108,82,105,83,103
11730 DATA 85,102,88,103,96,102,105,100,110,101,108,104,105,105,103,108
11740 DATA 102,110,103,108,100,107,97,108,96,109,96,110,137,110,137,110
11750 DATA 137,107,135,105,137,104,142,103,148,101,152,98,155,100,157,104
11760 DATA 159,108,161,109,168,108,172,107,178,108,182,109,188,109,192,108

11770 DATA 200,109,197,107,192,106,186,106,182,105,176,104,172,103,168,103

11780 DATA 164,105,161,104,160,101,158,98,156,95,154,95,158,92,160,89
11790 DATA 161,87,162,83,162,78,161,72,160,69,158,65,155,60,147,55,140,52
11800 DATA 135,50,130,50,125,49,117,49,112,50,106,52,102,54,96,57,90,60
11810 DATA 87,61,83,60,78,58,77,57,76,59,74,61,76,59,77,57,79,54,78,47
11820 DATA 77,45,74,44,70,43
11830 '    オープニング
11840 VIEW:CLS:FOR I=1 TO 16:VIEW(160-I*8,120-I*6)-(159+I*8,119+I*6)
11850 PSET(112,69),[I*10,I*10,I*10]:A=I*5:B=I*5:GOSUB 11060:NEXT
11860 VIEW(160-19*8,120-19*6)-(159+19*8,119+19*6)
11870 B=230:A=0:PSET(112,69),[0,B,0]:GOSUB 11060
11880 LINE(18,141)-(69,138),PSET,[0,B,0]:LINE(18,144)-(72,144),PSET,[0,B,0
]
11890 LINE(18,148)-(68,152),PSET,[0,B,0]
11900 CONNECT(150,140)-(150,100)-(180,113)-(150,126)-(180,140)-(195,110)-(
210,140)-(220,140)-(220,110)-(210,110)-(230,110),[0,B,0]
11910 VIEW:FOR I=0 TO 6:ROLL -5:NEXT:SYMBOL(15,170),"P R E S E N T E D
B Y   Y O S H I O   I G A R A S H I ",.63!,2,7:GOSUB 11150:RETURN
11920 '    エンディング
11930 CLS:FOR I=0 TO 239:LINE(0,I)-(319,I),PSET,[I/2,I,0]:NEXT:GOSUB 11140

11940 FOR I=0 TO 158:DEF SPRITE 1,I,(OX(I)*1.2!,OY(I)*1.2!),I MOD 8
11950 AD=(I MOD 32):SPRITE 0,I,1:NEXT:FOR I=0 TO 3
11960 CONNECT(50+I,220)-(50+I,180)-(80+I,193)-(50+I,206)-(80+I,220)-(95+I,
190)-(110+I,220)-(120+I,220)-(120+I,190)-(110+I,190)-(130+I,190),2
11970 NEXT:SYMBOL(220,200),"T H E   E N D ",.5!,1,7,0,OR
11980 GOTO 11980
```

FM TOWNS(F-BASIC V1.1 L20)用

行き倒れにならないようにね

私(わたし)は家(いえ)へ帰(かえ)りたい



武政　修

内　容

突然記憶喪失になったあなたは，自分の家もわからなくなってしまいました。自宅へもどる旅にでましょう！

歩いていると腹が減って，行き倒れになります。家の前にリンゴが落ちているので，エネルギーの補給をしましょう。

《第1表》操作方法

RUNボタン…………	ゲーム・スタート
十字ボタン…………	移動
Ⓐボタン……………	物を取る
Ⓑボタン……………	状態をみる

お金もときどき落ちています。これを拾うと体力も上がります。

がんばって曲がりくねった迷路を，家へ帰り着くまで歩きましょう。

追　記

ちょっとした謎があるので変数表はつけませんでした。それと家へ帰り着いても，コインを10枚以上持っていないと入れません。

★参考にした本

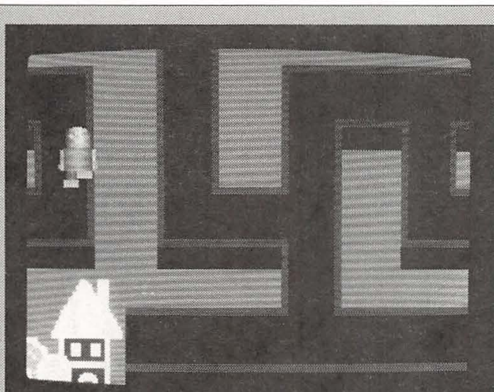
マイコンBASICマガジン1990年7月号のBASIC講座

CHECKER FLAG

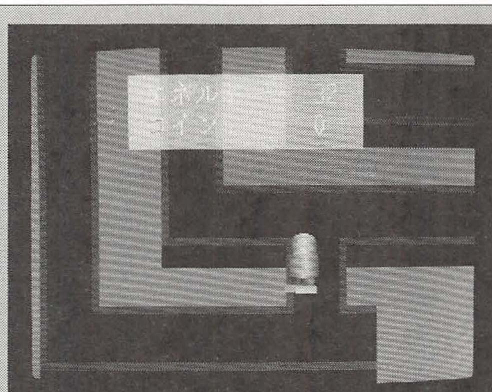
Dr.D：どんなものか。ゲームとしてはとりたてて新しいものではないのだが，ロボットのキャラクターの特異さが何ともいいがたい魅力をかもしだしている。

編：そうなんですよ。プログラムはそれほどうまいとは思いませんが，テクテク歩くロボットがとにかくかわいい！　と評判でした。

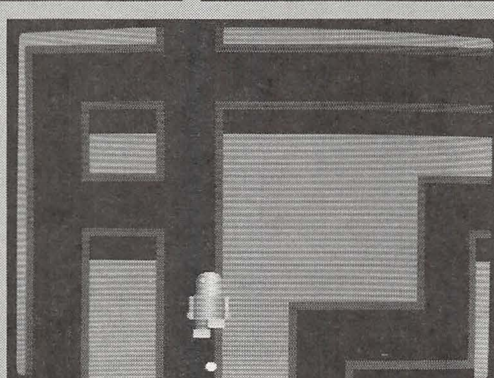
つぐ美：なんと武政さんは36才（ばらしてごめんなさい）。この層の方々もがんばってくださいね！



▲《写真1》迷路のように曲がりくねった道を家へ向かって歩いてください



◀《写真2》ボタンを押せばエネルギーの残量とコインの数がわかります



▶《写真3》家に帰る前に10枚は拾っておかないと家に入れないぞ



▼《写真4》エネルギーがなくなるとゲーム・オーバーですゾ！

私は家へ帰りたいのプログラム・リスト

```
10 '******** 初期設定
20 SCREEN@ 1:CLS:DEFINT A-D,F-Z:SPRITE ON:SPRITE SCREEN 1:PAINT(0,0),[0,0,
0,1]
30 DIM AT(255),AT1(255),AT2(255),DD(255),UD(255),UDU(255),AS(255),AS1(255)
,AS2(255),U1(255),U2(255),TB(255),GT(255),C(255)
40 DIM MP(26,35),M1(255),M2(255),M3(255),M4(255),M5(255),M6(255),M7(255),M
8(255),M9(255),M10(255),M11(255),M12(2500),M13(2500),M14(255),M15(255),KD(
29100),UR(15500),HL(13000),YA(13000),RU(13000)
50 '******** キャラクタ
60 G=64:R=112:I=0
70 I=I+1:LINE(I,0)-(I,15),PSET,[G,R,0],B
80 IF I>7 THEN G=G-16:R=R-16 ELSE G=G+16:R=R+16
90 IF I<>14 THEN 70
100 FOR I=8 TO 2 STEP -1:CIRCLE(8,I),7,[0,0,0,1],,,5!,1:NEXT:LINE(0,13)-(2
,15),PSET,[0,0,0,1],BF:CIRCLE(6,7),1,1,,,,F:GET@A(0,0)-(15,15),AT
110 G=104:I=0
120 I=I+1 :LINE(I,15)-(I,30),PSET,[G,50,50],B
130 IF I>7 THEN G=G-16 ELSE G=G+16
140 IF I<>15 THEN 120
150 GET@A(0,16)-(15,31),DD
160 G=88:I=0
170 I=I+1 :LINE(I+4,32)-(I+4,41),PSET,[G,50,50],B
180 IF I>3 THEN G=G-16 ELSE G=G+16
190 IF I<>6 THEN 170
200 B=184:FOR I=0 TO 4:LINE(1,I+38)-(11,I+38),PSET,[40,40,B],B:B=B+16:NEXT
:GET@A(0,32)-(15,47),AS
210 G=48:I=0
220 I=I+1 :LINE(I+19,32)-(I+19,41),PSET,[G,50,50],B
230 IF I>3 THEN G=G-16 ELSE G=G+16
240 IF I<>6 THEN 220
250 B=144:FOR I=0 TO 4 :LINE(16,I+38)-(26,I+38),PSET,[40,40,B],B:B=B+16:NE
XT:GET@A(15,32)-(30,47),AS1
260 G=112:R=160:I=0
270 I=I+1 :LINE(I+20,1)-(I+20,11),PSET,[G,R,0],B
280 IF I>3 THEN G=G-16:R=R-16 ELSE G=G+16:R=R+16
290 IF I<>5 THEN 270
300 G=120:R=168:FOR I=3 TO 0 STEP -1:CIRCLE(23,13),I,[G,R,0],,,,F:G=G+16:R
=R+16:NEXT:GET@A(16,0)-(31,15),UD
310 LINE(20,1)-(35,1),PSET,[0,0,0,1],B:GET@A(16,0)-(31,15),UDU
320 G=64:R=112
330 I=I+1 :LINE(I+34,0)-(I+34,15),PSET,[G,R,0],B
340 IF I>6 THEN G=G-16:R=R-16 ELSE G=G+16:R=R+16
350 IF I<>12 THEN 330
360 FOR I=8 TO 2 STEP -1:CIRCLE(40,I),7,[0,0,0,1],,,5!,1:NEXT:GET@A(32,0)-
(47,15),AT1
370 CIRCLE(37,7),1,1,,,,F:CIRCLE(43,7),1,1,,,,F:GET@A(32,0)-(47,15),AT2
380 LINE(1,38)-(3,42),PSET,[0,0,0,1],BF:GET@A(0,32)-(15,47),AS2
390 CIRCLE(55,7),3,2,,,,F,PSET,[135,255,135]:CIRCLE(58,5),3,[71,151,0],,,5
!,,7!:GET@A(48,0)-(63,15),TB
400 LINE(0,0)-(15,15),PSET,1,BF:GET@A(0,0)-(15,15),GT
410 CIRCLE(71,7),2,[135,255,135],,,,F,PSET,6:GET@A(64,0)-(79,15),C:COLOR ,
[56,0,0]:CLS
420 '******** 道
430 GOSUB 1780:GET@A(0,0)-(15,15),M1
440 LINE(-1,-1)-(4,16),PSET,[100,0,0],BF,[150,50,0]:LINE(12,12)-(16,14),PS
ET,0,BF:GET@A(0,0)-(15,15),M2
450 LINE(11,-1)-(16,16),PSET,[100,0,0],BF,[150,50,0]:GET@A(0,0)-(15,15),M5

460 CLS:GOSUB 1780:LINE(-1,11)-(16,16),PSET,[100,0,0],BF,[150,50,0]:LINE(0
,12)-(16,14),PSET,0,BF:GET@A(0,0)-(15,15),M3
470 LINE(-1,-1)-(16,4),PSET,[100,0,0],BF,[150,50,0]:LINE(0,12)-(16,14),PSE
T,0,BF:GET@A(0,0)-(15,15),M4
480 CLS:GOSUB 1780:LINE(-1,-1)-(16,4),PSET,[100,0,0],BF,[150,50,0]:GET@A(0
,0)-(15,15),M6:GET@A(0,0)-(15,15),M15
490 CLS:GOSUB 1780:LINE(11,-1)-(16,16),PSET,[100,0,0],BF,[150,50,0]:GET@A(
0,0)-(15,15),M7
500 X=-1:Y=-1:X1=16:Y1=16:X2=4:Y2=4:X3=16:Y3=16:X4=11:Y4=11:X5=16:Y5=16:GO
SUB 1800:LINE(12,12)-(16,14),PSET,0,BF:GET@A(0,0)-(15,15),M8
510 X2=-1:Y2=4:X3=11:Y3=16:X4=-1:Y4=11:X5=4:Y5=16:GOSUB 1800:LINE(-1,12)-(
3,14),PSET,0,BF:GET@A(0,0)-(15,15),M9
520 X2=-1:Y2=-1:X3=11:Y3=11:X4=-1:Y4=-1:X5=4:Y5=4:GOSUB 1800:LINE(-1,12)-(
11,14),PSET,0,BF:GET@A(0,0)-(15,15),M10
530 X2=4:Y2=-1:X3=16:Y3=11:X4=11:Y4=-1:X5=16:Y5=4:GOSUB 1800:LINE(4,12)-(1
5,14),PSET,0,BF:GET@A(0,0)-(15,15),M11
540 LINE(0,0)-(15,15),PSET,[150,50,0],BF:GET@A(0,0)-(15,15),M14
550 LINE(0,0)-(15,4),PSET,[100,0,0],BF: LINE(0,5)-(15,15),PSET,0,BF:GET@A(
0,0)-(15,15),U1:GET@A(0,0)-(15,15),U2:CLS
560 LOAD@"Q:¥FJ¥MSG¥ETC¥KOWD_F.SND",KD:LOAD@"Q:¥FJ¥MSG¥EMOTION¥URESI_F.SND
",UR:LOAD@"Q:¥FJ¥MSG¥ETC¥HELPME_F.SND",HL
570 LOAD@"Q:¥FJ¥MSG¥GREETING¥YAHHO_F.SND",YA:LOAD@"Q:¥FJ¥MSG¥EMOTION¥RUNRU
N_F.SND",RU:LOAD@"Q:¥FJ¥ILL¥WORLD¥SCENE.TIF"
580 LINE(92,26)-(143,77),PSET,7,B:PAINT(93,27),[150,50,0],7: PAINT(103,62)
,[200,0,0],7:PAINT@(112,62),[100,250,100]:LINE(246,26)-(297,77),PSET,7,B:P
AINT(247,27),[150,50,0],7
590 PAINT@(257,40),[50,100,0]:GET@A(247,27)-(296,76),M13:GET@A(93,27)-(142
,76),M12:CLS
600 '******** タイトル
610 LINE(0,0)-(320,240),PSET,1,BF:SYMBOL(30,100),"私は家へ帰りたい",2,2,7,
,,6:SYMBOL(120,200),"PUSH RUN",1,1,2:CD PLAY 18
620 IF PTRIG(1)<>4 THEN 620
630 '******** 読み込み
640 J=0:I=0:RANDOMIZE TIME
650 READ A$
660 MP(I,J)=VAL("&H"+MID$(A$,J+1,1))
670 IF J=35 THEN J=0:I=I+1 ELSE J=J+1:GOTO 660
680 IF I<27 THEN 650
690 '******** スプライト定義
700 DEF SPRITE 0,0,UD,1: DEF SPRITE 0,4,AT,1: DEF SPRITE 0,8,DD,1: DEF SPR
ITE 0,12,AS,1: DEF SPRITE 0,16,AS1,1: DEF SPRITE 0,20,AT1,1: DEF SPRITE 0,
24,AS2,1: DEF SPRITE 0,28,AS2,1
710 DEF SPRITE 0,32,AT2,1: DEF SPRITE 0,36,UDU,1: DEF SPRITE 0,40,UDU,1: D
EF SPRITE 0,44,TB,1: DEF SPRITE 0,48,GT,1: DEF SPRITE 0,52,C,1: DEF SPRITE
 0,56,U1,1: DEF SPRITE 0,60,U2,1
720 RESTORE 1960:FOR I=0 TO 60 STEP 4:READ X,Y:DEF SPRITE 1,I,(X+100,Y+100
),I:NEXT
730 '********
740 U=1:U1=0:YA=6:E=50:D=0:DD=0:B=0:H=0:HA=0:XG=0:YG=0:II=3:JJ=4:XM=-6:XH=
6:YM=6:YH=-6
750 GOSUB 1340
760 FOR I=0 TO 16 STEP 4:SPRITE 0,I,1:NEXT:FOR I=20 TO 32 STEP 4:SPRITE 0,
I,0:NEXT
770 PCMPLAY KD,100:CD PLAY 8
780 '******** 左
790 P=PAD(1):IF P<>7 OR POINT(SPRITE(8,6)*1.25!,SPRITE(8,7)+21)=-1 THEN GO
SUB 1130:GOSUB 1280:GOTO 860
800 FOR I=0 TO 16 STEP 4:SPRITE 0,I,1:NEXT:FOR I=20 TO 40 STEP 4:SPRITE 0,
I,0:NEXT:FOR I=0 TO 16 STEP 4:SPRITE 3,I,0:NEXT
810 SWAP XM,XH:WAIT 3:E=E-.1!
820 SPRITE TIME:SPRITE 6,12,XM-6: FOR I=0 TO 8 STEP 4:SPRITE 6,I,-3:NEXT:F
OR I=20 TO 40 STEP 4:SPRITE 6,I,-3:NEXT
830 SPRITE TIME:SPRITE 6,16,-XM-6:FOR I=0 TO 8 STEP 4:SPRITE 6,I,-3:NEXT:F
OR I=20 TO 40 STEP 4:SPRITE 6,I,-3:NEXT
840 IF SPRITE(8,6)*1.25!<15 THEN II=II-2:JJ=JJ-7:IX=240:IY=0:GOSUB 1570:GO
SUB 1340:GOSUB 1230:GOSUB 1580:GOSUB 1590
850 '******** 右
860 IF P<>3 OR POINT(SPRITE(8,6)*1.25!+15,SPRITE(8,7)+21)=-1 THEN GOSUB 11
30:GOSUB 1280:GOTO 930
870 FOR I=0 TO 16 STEP 4:SPRITE 0,I,1:NEXT:FOR I=20 TO 40 STEP 4:SPRITE 0,
I,0:NEXT:FOR I=4 TO 16 STEP 4:SPRITE 3,I,2:NEXT
880 SWAP XM,XH:WAIT 3:E=E-.1!
890 SPRITE TIME:SPRITE 6,12,XM+6:FOR I=0 TO 8 STEP 4:SPRITE 6,I,3:NEXT:FOR
 I=20 TO 40 STEP 4:SPRITE 6,I,3:NEXT
900 SPRITE TIME:SPRITE 6,16,-XM+6:FOR I=0 TO 8 STEP 4:SPRITE 6,I,3:NEXT:FO
R I=20 TO 40 STEP 4:SPRITE 6,I,3:NEXT
910 IF SPRITE(32,6)*1.25!>305 THEN II=II-2:JJ=JJ+1:IX=-240:IY=0:GOSUB 1570
:GOSUB 1340:GOSUB 1230:GOSUB 1580:GOSUB 1590
920 '******** 後ろ
930 IF P<>1 OR POINT(SPRITE(8,6)*1.25!+7!,SPRITE(8,7)+12)=-1 THEN GOSUB 11
30:GOSUB 1280:GOTO 1010
940 SPRITE 0,0,0:SPRITE 0,4,0:SPRITE 0,12,0:SPRITE 0,16,0
950 FOR I=20 TO 40 STEP 4:SPRITE 0,I,1:NEXT:SPRITE 3,8,0
960 SWAP YM,YH:WAIT 3:E=E-.1!
970 SPRITE TIME:SPRITE 6,24,,YM-6:FOR I=0 TO 20 STEP 4:SPRITE 6,I,,-3:NEXT
:FOR I=32 TO 40 STEP 4:SPRITE 6,I,,-3:NEXT
980 SPRITE TIME:SPRITE 6,28,,-YM-6:FOR I=0 TO 20 STEP 4:SPRITE 6,I,,-3:NEX
```

★編さん，編さん，友達がエドモンド本田のことを「ストロング」本田と言っていたよー。(埼玉県大宮市・とどっち14才)……【**編**：名前をまちがったのはけしからんが，確かに本田は「ストロング」なので，特別に許してあげよう，うん。**影**：こらこら。】

```
T:FOR I=32 TO 40 STEP 4:SPRITE 6,I,,-3:NEXT
990 IF SPRITE(24,7)<15 THEN II=II-5:JJ=JJ-3:IX=0:IY=210:GOSUB 1570:GOSUB 1
340:GOSUB 1230:GOSUB 1580:GOSUB 1600
1000 '******** 前
1010 IF P<>5 OR POINT(SPRITE(8,6)*1.25!+7,SPRITE(8,7)+30)=-1 THEN GOSUB 11
30:GOSUB 1280:GOTO 1090
1020 SPRITE 0,0,0:SPRITE 0,4,0:SPRITE 0,12,0:SPRITE 0,16,0:SPRITE 0,20,0
1030 FOR I=24 TO 40 STEP 4:SPRITE 0,I,1:NEXT:SPRITE 3,8,0
1040 SWAP YM,YH:WAIT 3:E=E-.1!
1050 SPRITE TIME:SPRITE 6,24,,YM+6:FOR I=0 TO 20 STEP 4:SPRITE 6,I,,3:NEXT
:FOR I=32 TO 40 STEP 4:SPRITE 6,I,,3:NEXT
1060 SPRITE TIME:SPRITE 6,28,,-YM+6:FOR I=0 TO 20 STEP 4:SPRITE 6,I,,3:NEX
T:FOR I=32 TO 40 STEP 4:SPRITE 6,I,,3:NEXT
1070 IF SPRITE(24,7)>215 THEN II=II+1:JJ=JJ-3:IX=0:IY=-200:GOSUB 1570:GOSU
B 1340:GOSUB 1230:GOSUB 1580:GOSUB 1600
1080 '******** コンディション
1090 IF E<1 THEN PCMPLAY HL:WAIT 100:GOTO 1700
1100 B=B+1:IF B>900 AND PAD(1)=0 THEN CD PLAY 8:B=0
1110 IF PTRIG(1)<>2 THEN 790 ELSE GOSUB 1620:GOTO 790
1120 '******** 腕をあげおろし
1130 IF PTRIG(1)<>1 THEN RETURN
1140 IF SPRITE(36,0)=1 THEN SPRITE 6,36,,-12:SPRITE 3,36,3:IF D=0 THEN GOS
UB 1190:WAIT 50:SPRITE 6,36,,12:SPRITE 3,36,0:RETURN ELSE WAIT 50:SPRITE 6
,36,,12:SPRITE 3,36,0:RETURN
1150 IF SPRITE(4,3)=0 THEN SPRITE 6,0,-7,-4:SPRITE 3,0,6:GOSUB 1190:WAIT 5
0:SPRITE 6,0,7,4:SPRITE 3,0,0
1160 IF SPRITE(4,3)=2 THEN SPRITE 6,0,6,-5:SPRITE 3,0,5:GOSUB 1190:WAIT 50
:SPRITE 6,0,-6,5:SPRITE 3,0,0
1170 RETURN
1180 '******** 食べ物&金は取ったか
1190 IF SPRITE(44,6)+10>SPRITE(36,6) AND SPRITE(44,6)<SPRITE(36,6)+10 AND
SPRITE(44,7)<SPRITE(36,7) AND SPRITE(44,7)+10>SPRITE(36,7) THEN PCMPLAY UR
,60:SPRITE 0,44,0:E=50+HA:D=1:RETURN
1200 IF SPRITE(52,6)+10>SPRITE(36,6) AND SPRITE(52,6)-25<SPRITE(36,6) AND
SPRITE(52,7)-20<SPRITE(36,7) AND SPRITE(52,7)+15>SPRITE(36,7) THEN PCMPLAY
 RU,30:SPRITE 0,52,0:DD=DD+1:H=RND*10:HA=HA+H:E=50+HA:DEF SPRITE 1,52,(256
,240),52 ELSE RETURN
1210 H$=STR$(H):SYMBOL(120,32),"体力  +"+H$,1,1,2,,XOR,1:WAIT 80:SYMBOL(1
20,32),"体力  +"+H$,1,1,2,,XOR,1:RETURN
1220 '******** 金落ちている
1230 R=RND*9:IF R<>1 THEN RETURN
1240 X=RND*190+50:Y=RND*220+10:DEF SPRITE 1,52,(X,Y),52
1250 IF POINT(SPRITE(52,6)*1.25!+8,SPRITE(52,7)+8)<>0 THEN 1240
1260 SPRITE 0,52,1:RETURN
1270 '******** 帰り着いたか
1280 IF SPRITE(48,6)-10<SPRITE(4,6) AND SPRITE(48,6)+15>SPRITE(4,6) AND SP
RITE(48,7)<SPRITE(4,7)+15 AND SPRITE(48,7)>SPRITE(4,7) AND IE=0 AND DD>9 T
HEN 1290 ELSE RETURN
1290 CD PLAY 10:WAIT 160:SYMBOL(30,115),"おめでとう あなたは家へ帰り着いた
",1,1,2
1300 FOR I=0 TO 9:SPRITE 6,36,,-13:SPRITE 6,40,-2,-13:SPRITE 3,36,3:SPRITE
 3,40,3:PCMPLAY YA,120:WAIT 70
1310 SPRITE 6,36,,13:SPRITE 6,40,2,13:SPRITE 3,36,0:SPRITE 3,40,0:WAIT 50:
NEXT
1320 SPRITE 6,36,,-13:SPRITE 6,40,-2,-13:SPRITE 3,36,3:SPRITE 3,40,3:PCMPL
AY YA:WAIT 1000:END
1330 '******** 画面
1340 DEF SPRITE 1,52,(256,240),52:SPRITE 0,52,0:DEF SPRITE 1,44,(256,240),
44:SPRITE 0,44,0:SPRITE 0,56,0:SPRITE 0,60,0
1350 JK=JJ+3:IK=II+2:IE=1
1360 ON MP(II,JJ) GOTO 1410,1420,1430,1440,1450,1460,1470,1480,1490,1500,1
510,1520,1530,1540,1550
1370 IF II=IK AND JJ=JK THEN YG=0:XG=0:RETURN
1380 IF JJ=JK THEN JJ=JJ-3:II=II+1:YG=YG+80:XG=0 ELSE JJ=JJ+1:XG=XG+80
1390 GOTO 1360
1400 '********
1410 PUT@A(XG,YG)-(XG+15,YG+15),M1,,5,5:GOTO 1370
1420 PUT@A(XG,YG)-(XG+15,YG+15),M2,,5,5:GOTO 1370
1430 PUT@A(XG,YG)-(XG+15,YG+15),M3,,5,5:GOTO 1370
1440 PUT@A(XG,YG)-(XG+15,YG+15),M4,,5,5:GOTO 1370
1450 PUT@A(XG,YG)-(XG+15,YG+15),M5,,5,5:GOTO 1370
1460 PUT@A(XG,YG)-(XG+15,YG+15),M6,,5,5:GOTO 1370
1470 PUT@A(XG,YG)-(XG+15,YG+15),M7,,5,5:GOTO 1370
1480 PUT@A(XG,YG)-(XG+15,YG+15),M8,,5,5:GOTO 1370
1490 PUT@A(XG,YG)-(XG+15,YG+15),M9,,5,5:GOTO 1370
1500 PUT@A(XG,YG)-(XG+15,YG+15),M10,,5,5:GOTO 1370
1510 PUT@A(XG,YG)-(XG+15,YG+15),M11,,5,5:GOTO 1370
1520 PUT@A(XG,YG)-(XG+49,YG+49),M12,,1.6!,1.6!:DEF SPRITE 1,44,(XG*.8!,YG+
70),44:SPRITE 0,44,1:D=0:GOTO 1370
1530 PUT@A(XG,YG)-(XG+49,YG+49),M13,,1.6!,1.6!:DEF SPRITE 1,48,(XG*.8!+24,
YG-36),48:SPRITE 0,48,0:IE=0:GOTO 1370
1540 PUT@A(XG,YG)-(XG+15,YG+15),M14,,5,5:GOTO 1370
1550 PUT@A(XG,YG)-(XG+15,YG+15),M2,,5,5:DEF SPRITE 1,56,(16,215),56:DEF SP
RITE 1,60,(32,215),60:SPRITE 0,56,1:SPRITE 0,60,1:GOTO 1370
1560 '********
1570 FOR I=0 TO 40 STEP 4:SPRITE 0,I,0:NEXT:RETURN
1580 FOR I=0 TO 40 STEP 4:SPRITE 6,I,IX,IY:NEXT:RETURN
1590 FOR I=0 TO 16 STEP 4:SPRITE 0,I,1:NEXT:RETURN
1600 SPRITE 0,8,1:FOR I=20 TO 40 STEP 4:SPRITE 0,I,1:NEXT:RETURN
1610 '********
1620 LINE(80,27)-(230,75),XOR,[0,0,200],BF
1630 SYMBOL(90,32),"エネルギー",1,1,2,,XOR:SYMBOL(90,52),"コイン",1,1,7,,X
OR
1640 VV$=STR$(INT(E)):SYMBOL(190,32),VV$,1,1,7,,XOR:VD$=STR$(DD):SYMBOL(19
0,52),VD$,1,1,7,,XOR:WAIT 20
1650 IF PAD(1)=0 THEN IF PTRIG(1)=0 THEN 1650
1660 SYMBOL(90,32),"エネルギー",1,1,2,,XOR:SYMBOL(90,52),"コイン",1,1,7,,X
OR
1670 SYMBOL(190,32),VV$,1,1,7,,XOR:SYMBOL(190,52),VD$,1,1,7,,XOR
1680 LINE(80,27)-(230,75),XOR,[0,0,200],BF:WAIT 20:RETURN
1690 '******** E N D
1700 FOR I=20 TO 40 STEP 4:SPRITE 0,I,0:NEXT
1710 FOR I=0 TO 16 STEP 4:SPRITE 0,I,1:NEXT
1720 SPRITE 6,0,13,19:SPRITE 6,4,31,31:SPRITE 6,8,15,15:SPRITE 6,12,1,4:SP
RITE 6,16,1,4
1730 FOR I=0 TO 16 STEP 4:SPRITE 3,I,6:NEXT
1740 SYMBOL(55,115),"もう一度しますか Y/A,N/B ",1,1,2,,8
1750 IF PTRIG(1)=1 THEN 720
1760 IF PTRIG(1)=2 THEN COLOR,0:CLS:END ELSE 1750
1770 '********
1780 LINE(-1,-1)-(4,4),PSET,[100,0,0],BF,[150,50,0]: LINE(11,-1)-(16,4),PS
ET,[100,0,0],BF,[150,50,0]:LINE(-1,11)-(4,16),PSET,[100,0,0],BF,[150,50,0]

1790 LINE(11,11)-(16,16),PSET,[100,0,0],BF,[150,50,0]: LINE(-1,12)-(3,14),
PSET,0,BF:LINE(12,12)-(16,14),PSET,0,BF:RETURN
1800 CLS:LINE(X,Y)-(X1,Y1),PSET,[150,50,0],BF:LINE(X2,Y2)-(X3,Y3),PSET,[10
0,0,0],BF,[56,0,0]:LINE(X4,Y4)-(X5,Y5),PSET,[100,0,0],BF,[150,50,0]:RETURN

1810 '********
1820 DATA 8444444444498644984984446444444444469,B9C849849EC52A8475C52444A89
C894649B7
1830 DATA E54ACBA8A89558A8A241164447247B9B9B95,8144444A8A552A8A8A8A558447B
9B9B9B955
1840 DATA 27E86649B95558A87878A5B49B9B9B9B9B75,558AB14A8A55214AB3AB4A86A5B
9B9B9B955
1850 DATA 55B4958616A52A8449EC8472414A458392A5,5B64AB7BA5C214149529B611958
44758A5E5
1860 DATA F43EC4344E4AB9B4A55B9555524955B4AE5,246446498669CB444BA83A55555
EBA584495
1870 DATA 5C5E5DE5211349849CEB449B9C5869BA8675,5955B44A2114475559E449B434A
BAB44A555
1880 DATA 5555E869B3A8475B33984789E898444443A5,55558117E84A87B984A5EB7B61A
266666695
1890 DATA 55555B334A84A5E5549B4419B78555555555,55555844987895 8AB478495587B
55BABAB75
1900 DATA 55555B98A275555444 75EB4AB19BAC898955,5555555833A55B498AB444692A
869555555
1910 DATA 555555B3A4447B495B989E83A2955555B375,5555555ECCCCB495B92AB4AE81A
555B34475
1920 DATA 555555584444 44A587B4984AB785B34444A5,555555526466669555 89BA8987B
B66666695
1930 DATA 55555555558A55555B4AB44A5B1981111175,5555555BA58A55558666666AE55
B1111175
1940 DATA 5555555544A5EB3755555555558955CB3333A55,5B33333444444AB444A444ABAB
4444444A5
1950 DATA B4444444444444444444444444444444A
1960 DATA 52,66,51,50,51,66,48,81,54,80,51,50,48,81,55,75,51,50,45,65,59,6
5,156,140,156,140,156,140,156,140,156,140
```

★ホット・インフォメーションのコーナーで ベーマガ・ブックメーカーをやりましょう！来月の1位はどのソフトか？という感じで。うけまっせー！（栃木県真岡市・悪役モアイ17才）……【編：成績優秀者は電波ビルの受付に肖像画をかざったりなんかして。】

MSX/2/2＋/turbo R用

転ってくるボールをいくつよけられるかな？

モンキーミツハシ



伊藤　直輝

内容

モンキーミツハシというサルを動かし，三つのボールをよける，アクション・ゲームです。

操作方法

カーソル・キーかジョイスティックで左右移動，スペース・キーかボタンでジャンプです。

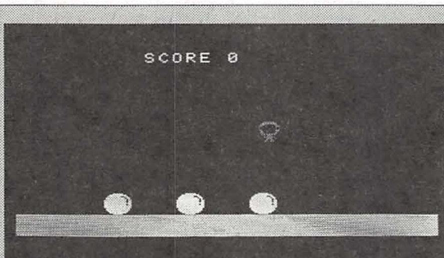
ボールが壁にぶつかるたびに1点入ります。ボールに当たるとゲーム・オーバーで，下ボタンでリプレイです。

ボールはどんどん速くなっていきます。

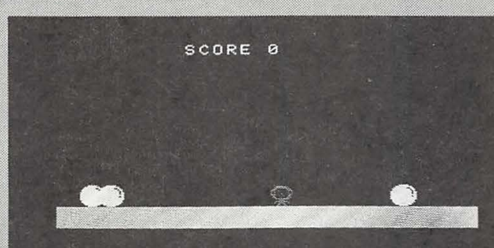
最後に

苦労した点は，サウンドとスピードです。改造アドバイスは，ボールを増やしたり，ジャンプ・データを変えたりするとよいでしょう。

キャラクター作成に，SONYゲームプログラミングツールの，スプライト・エディタを使いました。



◀《写真1》モンキーミツハシを動かしてボールをよけてください



▶《写真2》三つのボールは壁に当たるごとにスピードが変化します

《第1表》変数表

変数	内容
I, J	ループ用
A$，B$	スプライト作成用
J( )	ジャンプ用
X, Y	モンキーミツハシの座標
X( )	ボールの座標
S( )	ボールのスピード
JP	ジャンプしてる？用
P	スコア

《第2表》プログラムのしくみ

行	内容
10	REM文 初期設定
20	初期設定
30	スプライト作成
40	下ブロック表示
50	変数
60	サウンド初期
70	REM文 メイン
80	モンキーミツハシ移動，ジャンプ？
90	ジャンプ処理
100	モンキーミツハシ表示
110	ボール移動
120	ボール表示，当たり判定
130	80行へ行く
140	点数表示
150	REM文 ゲーム・オーバー
160	ゲーム・オーバー処理
170	REM文 スプライト・データ
180	スプライト・データ
190	REM文 ジャンプ・データ
200	ジャンプ・データ

モンキーミツハシのプログラム・リスト

```
10 '●●●●●●●●●●● ショキセッテイ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
20 COLOR15,0,0:SCREEN1,2,RND(-TIME):KEYOFF:WIDTH32:DEFINTA-Z:DIMJ(20)
30 FORI=0TO1:READA$:B$="":FORJ=0TO31:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2))):NEXT
:SPRITE$(I)=B$:NEXT
40 VPOKE8204,&HAA:LOCATE0,15:PRINTSTRING$(64,97)
50 FORI=1TO14:READJ(I):NEXT:X=128:Y=103:X(0)=0:S(0)=4:X(1)=224:S(1)=-6:JP=0:P=0:
S(2)=7:LOCATE10,0:PRINT"SCORE"P
60 SOUND0,0:SOUND1,0:SOUND2,0:SOUND3,0:SOUND7,60:SOUND8,15:SOUND9,15
70 '●●●●●●●●●●● メイン ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
80 S=STICK(0)+STICK(1):X=X+8*((S=7ANDX>0)-(S=3ANDX<240)):IFSTRIG(0)+STRIG(1)ANDJ
P=0THENJP=1
90 IFJPTHENY=Y+J(JP):SOUND0,Y+100:JP=JP+1:IFJP=16THENJP=0:SOUND0,0
100 PUTSPRITE0,(X,Y),6,0
110 FORI=0TO2:X(I)=X(I)+S(I):IFX(I)<0THENP=P+1:S(I)=INT(RND(1)*10+P¥7)+3:GOSUB14
0ELSEIFX(I)>240THENP=P+1:S(I)=-INT(RND(1)*10+P¥7)-3:GOSUB140
120 PUTSPRITEI+1,(X(I),103),7,1:IFABS(X(I)-X)<16ANDABS(103-Y)<16THEN160
130 NEXT:GOTO 80
140 LOCATE10,0:PRINT"SCORE"P:SOUND3,1:SOUND2,50:SOUND3,0:SOUND2,0:RETURN
150 '●●●●●●●●●●● ゲームオーバー ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
160 BEEP:FORI=YTO0STEP-5:PUTSPRITE0,(X,I),6,0:NEXT:PUTSPRITE0,(0,209):FORI=0TO1:
I=-(STICK(0)+STICK(1)=5):NEXT:RUN
170 '●●●●●●●●●●● スプライト データ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
180 DATA 000F1F387450517132381F030F13060E00E0F0385C14141C9838F080E090C0E0,071F3F
7F7FFFFFFFFFFFFF7F7F3F1F07E0F8CCF6FAFBFBFFFBFFFFFEFEFCF8E0
190 '●●●●●●●●●●● ジャンプ データ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
200 DATA -20,-15,-11,-8,-5,-3,-1,1,3,5,8,11,15,20
```


★このページは何ページ？えっ!?98ページだって!?俺のテストの平均点と同じじゃないか！（岡山県倉敷市・遠藤慎悟15才）……【影：いくらテストのできが良くても人間ができてなきゃダメなんだよ。ケッ！編：だいぶ腹にすえかねているようでガス。つぐ美：まあ！】

MSX/2/2＋/turbo R用



ドクロをよけろ！星を取れ！

MASH
（マッシュ）

瀬頭　信幸

内容

　画面内をところせましと動きまわるドクロや星の中で，マッシュを動かして星を全部取るゲームです。

遊びかた

　マッシュ（赤い色のキャラ）をカーソル・キーまたはジョイスティックを使って８方向に動かし，画面上を動いている星を全部取れば，ステージ・クリアです。

　ステージは全部で11面で，ドクロにぶつかるとゲーム・オーバーです。

　スペース・キーまたはトリガー・キーでコンティニューができます。

《第１表》変　数

ST	ステージ数
他の変数	汎用

《第２表》プログラムの流れ

10～80	初期設定
90	マシン語コール
100～120	ゲーム・オーバー処理
130～180	ステージ・クリア処理
190～330	初期画面
340～440	DATA文読みこみ
450～480	スプライト・データなど
490～570	マシン語データ

《第３表》メモリの内容

D000～D0DE	星&ドクロのY, X座標。Y, X方向移動量データ
D0E0～D0E1	自分のY, X座標
D0E2	ゲーム・オーバー，クリア判定。０だとクリア，それ以外はゲーム・オーバー
D0F0～D0FF	自分の移動量データ
D100～D16C	星&ドクロの移動処理
D16D～D1BF	自分の移動処理
D1C0～D1FE	当たり判定処理
D1FF～D20B	時間かせぎ

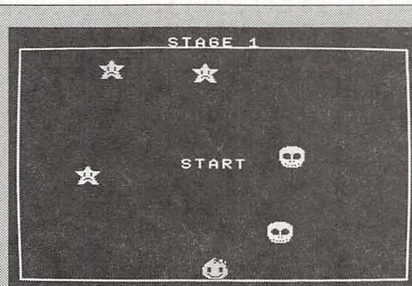
●P. S.

　このゲームはマシン語の練習に，と思って作りました。

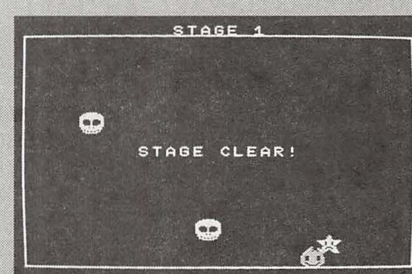
　それから，ディスク・ドライブが壊れたのですごく不便です。

CHECKER FLAG

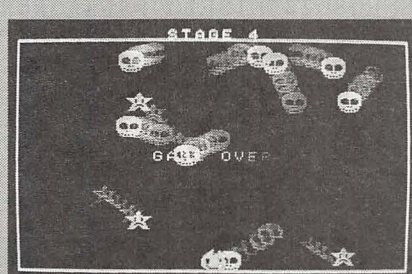
編集長：MASHを知らない？ ほら往年のアメリカのテレビ・シリーズで，戦場で勤しむ医師達をユーモアたっぷりに描いた物語で…。
編：古いなあ。私は知っているけど。
つぐ美：??ちんぷんかんぷん。とにかく命は大切にしよう！いうことでまとめられますか。
編：すぐ死んじゃうゲームだからね。



▲《写真１》ドクロに当たらないように星を取っていきます



▲《写真２》星を全部取ると面クリア。全11面なのでがんばってください



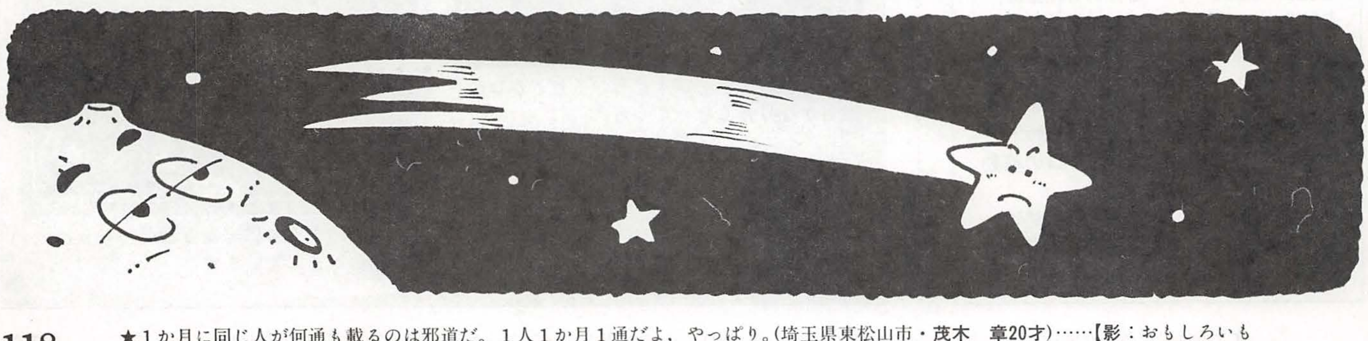
▲《写真３》ステージ４ともなるとドクロの数もかなり多くなってくる



▲《写真４》ドクロに当たるとゲーム・オーバーになってしまいます

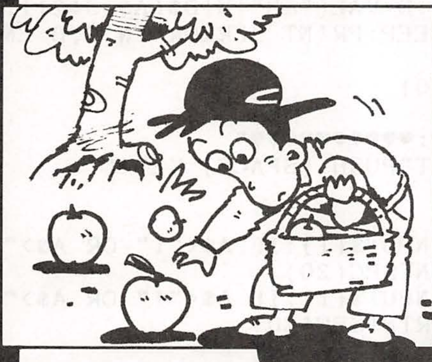
★うちのクラスの友達は，エレクトリック・サンダーを「バリバリ」，ローリング・アタックを「グルグル」と言うたわけ者です。どうか宮塚さま，こいつに制裁を！（群馬県前橋市・初投稿のケンちゃん12才）……【宮塚：素朴でよろしいんじゃないすか。】

```
10 SCREEN2,2,0:CLEAR&H200,&HD000
20 COLOR15,1:DEFINTA-Z:DEFUSR=&HD100
30 OPEN"GRP:"FOROUTPUTAS#1
40 ST=0:GOSUB340
50 GOSUB190
60 PRESET(92,92):PRINT#1,"  START  "
70 FORI=0TO3999:NEXT
80 LINE(92,92)-(163,99),1,BF
90 A=USR(0)
100 IFPEEK(&HD0E2)=0THEN130
110 PRESET(92,92):PRINT#1,"GAME OVER"
120 IFSTRIG(0)=-1ORSTRIG(1)=-1THEN50ELSE120
130 PRESET(80,92):PRINT#1,"STAGE CLEAR!"
140 FORI=0TO5999:NEXT
150 ST=ST+1:IFST<>11THEN50
160 LINE(80,92)-(184,99),1,BF
170 PRESET(80,92):PRINT#1,"すげ゛ー まいった!!"
180 GOTO180
190 CLS:LINE(7,7)-(248,185),15,B
200 A=RND(-TIME)
210 PRESET(100,0):PRINT#1,"STAGE";ST+1;
220 FORI=&HD000TO&HD0DF:POKEI,255:NEXT
230 FORI=0TO4+ST*2:A=&HD000+I*4
240 B=RND(1)*11+3:C=RND(1)*11+3
250 IFB=8ORC=8THEN240
260 POKEA+2,B:POKEA+3,C
270 B=RND(1)*225+8:C=RND(1)*140+8
280 POKEA,C:POKEA+1,B
290 IFI>2THEND=2:F=14ELSED=1:F=10
300 PUTSPRITE1+I,(B,C-1),F,D:NEXTI
310 A=&HD0E0:POKEA,168:POKEA+1,120
320 POKEA+2,3:PUTSPRITE0,(120,167),8,0
330 RETURN
340 FORJ=0TO2:READA$:B$="":FORI=0TO31
350 B$=B$+CHR$(VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2))):NEXTI:SPRITE$(J)=B$:NEXTJ
360 FORI=&HD0F0TO&HD0FF:READA$:POKEI,VAL("&H"+A$):NEXT
370 FORJ=0TO8:READA$:B=0:FORI=0TO31
380 A=VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2))
390 POKE&HD100+I+J*32,A
400 B=B+A:NEXTI
410 READA$:C=VAL("&H"+A$)
420 IFC=BTHEN440
430 SCREEN0:BEEP:PRINT"Data error in";490+J*10:END
440 NEXTJ:RETURN
450 DATA03060F1E3F7F7FE7E7E7E7FFEF77381F003034D4F8FCFCCCECECEFEEEDC38F0
460 DATA0001030307FF7B3B1B0F1C1B3E3C78000000808 0C0FEBCB8B0E070B0F8783C00
470 DATA0F3F7FFFFFE3C1C1C1E1FF7D7F2F3A0FE0F8FCFEFE8E0606060EFE7CFCE8B8E0
480 DATAF8,0,F8,8,0,8,8,8,8,0,8,F8,0,F8,F8,F8
490 DATA1100D021041BE5EB46234E2356235E3EFFB8CA6DD13ED1B8CA51D17983D608FE,0F2A
500 DATAE8DA2AD13E10935F3EE8FE08D235D13E10935F3E084F7882D608FEA8DA45D13E,0F82
510 DATA1092573EA8FE08D250D13E1092573E0847732B722B712B7023232323EBE178CD,0C80
520 DATA4D002379CD4D00232323C306D1E13E00CDD500F53E01CDD50047F1B0FE00CAC0,0E0D
530 DATAD121EED087856F46234E3AE0D080FEA8DA95D13EA8FE08D29CD13E085732E0D0,11DC
540 DATA3AE1D081FEE8DAABD13EE8FE08D2B2D13E0832E1D021011BCD4D002B7ACD4D00,1068
550 DATA2100D07EFEFFCAFFD147234E3AE0D090C60CFE19D2F9D13AE1D091C60CFE19D2,12F4
560 DATAF9D13E0CBDDAF4D13AE2D03D32E2D0FE00C2F5D1C92B36D123232323C3C3D121,1202
570 DATAF001CD4A002BC202D2C300D10000000000000000000000000000000000000000,055D
```



★１か月に同じ人が何通も載るのは邪道だ。１人１か月１通だよ，やっぱり。(埼玉県東松山市・茂木　章20才)……【影：おもしろいものならば誰であろうと何通だろうと載る。つまらないものは載せない。これがOFのオキテだ！章クンもたくさん載るようガンバレ！】

MSX/2/2＋/turbo R用



同じ色のリンゴを取れ！

CATCH APPLE

（キャッチ アップル）

沢田　広正

ゲームのはじめかた

スペース・キーを押すとレベルを聞いてきますので，1～8（8がいちばんむずかしい）を押してください。つぎにスピードを聞いてきますので，1～2（1が遅く，2が速い）を押してください。

遊びかた

キャッチマンをカーソル・キー（ジョイスティック）で左右に動かして，キャッチマンと同じ色のAPPLEを取ってください。

まちがえてちがう色のAPPLEを取ると，HPが減ってしまいます。

同じ色のAPPLEを連続（ダメージをくらわずに，APPLEを取るということ）で取っていくと，加算点が100，200，300…800点と増えていきます。

HPがなくなるとゲーム・オーバー。

P.S.

今回のマシン語プログラムはハンド・アセンブラではないので，プログラムが短くてきたと思います。

どうでもいいことですが，DUYO君とはお友達です（イラストで，2回ほど載ったそうです）。

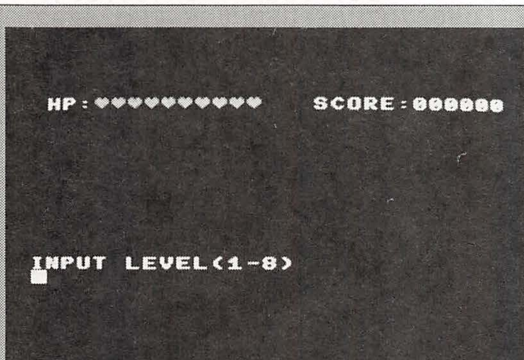
CHECKER FLAG

Dr.D：MSXでは，スプライトを水平方向に四つまでしか並べることができないんじゃ。また1画面に表示できる数も最大32個と制限されておる。

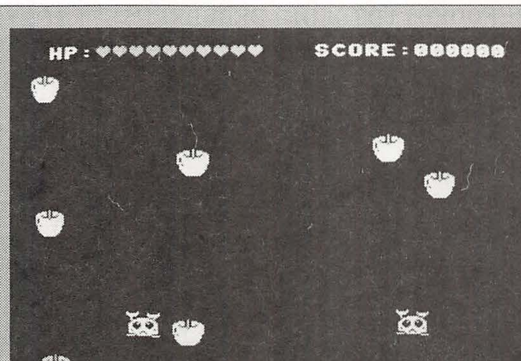
編：それでもゲーム後半では，たくさんのリンゴを表示していますよ。

Dr.D：巧みな画面構成のたまものじゃ。加えるなら，背景にうるさくならない程度の樹木か雲を入れてほしかったな。

編：すごくきれいな画面なんですよ。カラーで紹介できないのが残念！



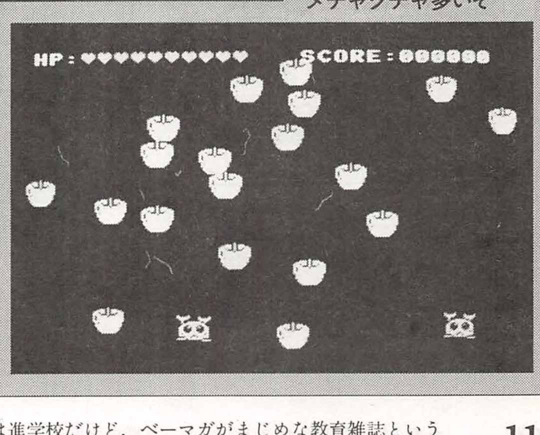
▲《写真1》ゲームをはじめる前にレベルとスピードをきめます



◀《写真2》キャッチマンと同じ色のリンゴを取ると得点になります



▶《写真3》同じレベル1でもスピードが2だとけっこうつらい



▼《写真4》レベル8だと落ちてくるリンゴの数がメチャクチャ多いぞ

★清掃の時間，職員室にベーマガの新年号が置いてあるのを見つけた。僕の高校は進学校だけど，ベーマガがまじめな教育雑誌というのは本当だったのか!?（栃木県安蘇郡・ケンには勝てたのに15才）……【影：今ごろわかったか，このうつけものめが!!（懐）】

CATCH APPLEのプログラム・リスト

```
10 CLEAR300,&HC000:SCREEN1,2,0:COLOR15,0,0:KEYOFF:WIDTH30:DEFINTA-Z:PRINT"WAIT A
 MOMENT!"
11 A=&HC000:B=21:FORI=0TO25:C=0:READA$,B$:FORJ=0TO32:D=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)
):C=C+D:POKEA,D:A=A+1:NEXT:IF VAL("&h"+B$)<>C THEN BEEP:PRINT "ERROR IN ";B:END
ELSE B=B+1:NEXT
12 DEFUSR=&HC000:DEFUSR1=&HC016:DEFUSR2=&H156:A=USR(0)
13 CLS:LOCATE17,0:PRINT"SCORE:000000":VPOKE8208,&H81
14 FORI=0TO31:PUTSPRITEI,,0:NEXT:LOCATE0,0:PRINT" HP:♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥"
15 LOCATE 8,8:PRINT"{ CATCH APPLE }":LOCATE7,21:PRINT"PUSH [SPACE] KEY!"
16 IF STRIG(0)+STRIG(1)=0 THEN 16
17 LOCATE7,21:PRINTSPC(30):LOCATE8,8:PRINTSPC(20)
18 A=USR2(0):LOCATE0,12:PRINT"INPUT LEVEL(1-8)":A$=INPUT$(1):IF A$<"1" OR A$>"8"
 THEN 18 ELSE POKE&HC355,VAL("&H"+A$):LOCATE0,12:PRINTSPC(20)
19 A=USR2(0):LOCATE0,12:PRINT"INPUT SPEED(1-2)":A$=INPUT$(1):IF A$<"1" OR A$>"2"
 THEN 19 ELSE POKE&HC145,-(A$="2")*&H3C:LOCATE0,12:PRINTSPC(20)
20 A=USR1(0):GOTO14
21 DATA 21D702CD4A0047CB3FB0CD4D00B7010100ED4230EEC93E071EBECD93003E0C1E0A,0BEE
22 DATA CD93003E0B1E00CD93003E081E10CD930021DFC211003801600 0CD5C003E013254,0955
23 DATA C33E0A3253C33E163251C33E403249C32156C336001157C3019000EDB0AFCD08C2,0CB8
24 DATA 3E1E3250C3F3219FFD11DAC2010500EDB0219AC222A0FD3EC3329FFDFBAFCDD500,10F8
25 DATA B720043CCDD500213FC34F060009463A49C3803249C33AE6C38787324AC3324EC3,0CF7
26 DATA 2148C311001B010400CD5C003A49C3C680324DC3214CC311041B010400CD5C00CD,09AF
27 DATA 1AC13AE5C3B72003C380C0F321DAC2119FFD010500EDB0FBC92156C30107003E14,0EF2
28 DATA F57EB7C213C13E017723AF7723CD7CC2E6EF77233E087723CD7CC2E601C6097723,0F97
29 DATA CD7CC2E6013C772377F1C909F13DC2E7C0C9DD2156C32156C311081B3E14010700,0E41
30 DATA F5DD7E00B7CA59C1DD7E053DDD7705C25CC1DD7E06DD7705DD7E013C00DD7701FE,1065
31 DATA D03807DD360000C35CC1CD6CC11803CD7EC1CD83C1DD0909131313 13F13DC229C1,0E49
32 DATA C9DDE5E5D5C523010400CD5C00C1D1E1DDE1C9062810FEC9FD2148C3CD92C1FD21,12C1
33 DATA 4CC3CD92C1C9DD7E01069F903002ED44FE103065DD7E02FD4601903002ED44FE0F,0F30
34 DATA 3056DD360000DD3601EFDD7E04FD4603B8202A3A54C3CD08C2D53E001EF0CD9300,0DAC
35 DATA 3E011E00CD93003E0D1E00CD9300D13A54C33CFE09281D3254C31818CD5DC2D53E,0BA8
36 DATA 011E32CD93003E0D1E00CD9300D13E013254C3CD6CC10600C9E5D521E2C30603B7,0CDC
37 DATA 8E2777233E0010F83AE3C3473A55C3B83004783255C321181811E4C31AB7280D3E,0C09
38 DATA 9932E2C332E3C33E0132E4C306021B1ACB3FCB3FCB3FCB3FC630CD4D001AE60FC6,0EAA
39 DATA 3023CD4D002310E5D1E1C9E5C52104183A53C3856F3E20CD4D003A53C33D3253C3,0D78
40 DATA 20043C32E5C3C1E1C9C53A52C3010000CB7F28010487CB6728010CF579A847F1B0,0E1D
41 DATA 3C3252C3C1C9F3F5C53A51C33D3251C3201BCDDFC03A55C3FE0838043E04180AE6,0F10
42 DATA 0F3D87C604473E16903251C33A50C33D3250C3200D3E1E3250C33AE6C3EE0132E6,0C95
43 DATA C3C1F1FBF78B3E7BC90084FC78271F33656161735F7E7D0FF0213F1E04E4F8CCA6,10A8
44 DATA 8686CEFA7EB0EF0084FC7820271F33656161735F7E0DF70000213F1EE4F8CCA686,0F4F
45 DATA 86CEFA7EBEF00F011D7DEDF1BEBFBFFF5F7F7F3F3F1F0F00707C6E1EFEFEFEFEFC,12B2
46 DATA FCFCF8F8F0E000000101010 0FFFFFF9FB2040A9F3204091D038400010000000000,0B9A
```

評…腹へったなあ〜（影）



by FACT

評…つづき待ってるよ（編）



by TOHTを吊るせ

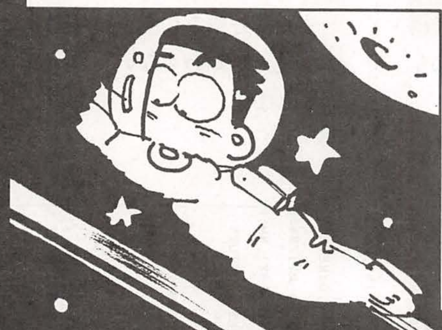
評…動けないよ〜（影）



by いそのキャサリン

★あ！明日は期末テストだ……。（長野県伊那市・ファム17才）……【影：テストの前日になるとゲームをしたくなるんだよな。つぐ美：わかるわかる！編：宮塚君やキャプション川口君も試験だったそうで。結果はどうだったんだろうね。影：まて次号（うそ）。】

MSX/2/2＋/turbo R用



音の強弱を聞きわけろ！

SEARCH（サーチ）

風の戦士ULL

内容

3次元の世界を音と方向感覚(?)だけをたよりにすすむゲームです。

ルールの説明

普通3次元迷路では，つねに『足元』となる『地面』に相当するものがありますが，このゲームには存在しません。

つまり無重力空間を歩いて(飛んで?)いるようなものです。その中をふわふわと音源をさがしてでかけるわけです。

音が高くなるほど音源に近づいていることを示し，音源に達すると画面がフラッシュしてクリアとなります。

説明の補足

サイコロを一つ用意しましょう。1の目を足元にして，サイコロの中を2の方向に進んでいるとします。その上を向くと，今度は2を足元にして6の方向に進んでいくわけです。

しかし，まず4の方向を向いてから上を向くと6の方向に向かうのですが，足元は4となってしまいます。このような3次元の世界の原点となる空間を基本としています。

なお，このゲームは空間をx，y，zで表しています。早い話が，最初まっすぐ進めばx，右に進めばy，上に進めばzの変数の値が増える空間なのです（当然逆に進めば減ります)。

遊びかた

オープニング画面でカーソル・キーでレベルを決定したあと，スペース・キーでスタートです。カーソル・キーで上下左右の方向に向きます（移動するのではない)。[F1]キー，スペース・キーでスピードを変更します。

なお，スピードがSLOWのときは音が聞こえ，また，音源まで20マス以内になると，画面右下に距離が表示されます。[F2]キーでワープを行ないますが，スピードがSLOWのときは100マス，NORMALのときは1,000マスワープします。

[F3]キーで大まかな音源の位置を確認します。この間は確認時間にかかわらず，10秒プラスされます。[F4]キーでギブアップです。

TIMEは基本的に（[F3]キーを押したときを除いて）20秒ごとに表示されます。なお，結果は1秒単位で表示されます。

ゲームのクリアまたはギブアップ後再プレイするか聞かれますが，これは同レベルで記録タイムを保持するのであって，マップはちがうものです。

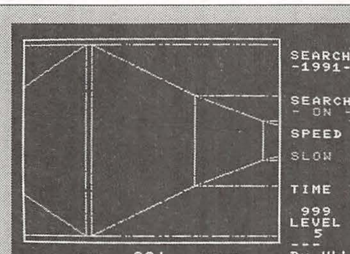
このゲームはみんなでタイムを競うもので，面クリアなどはありません。また，記録タイムは普段タイムを表示している下に表示されます。

プログラムについて＆プログラムの改良

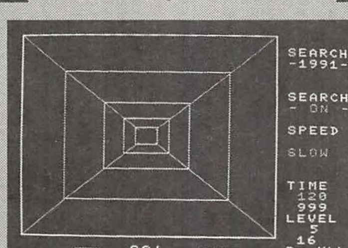
新しい内容のゲームでDATA文をできるだけ減らし，BASICスピードがある程



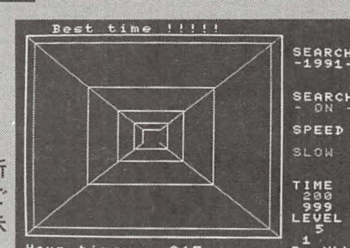
◀《写真1》これがタイトル画面です。最高レベルは995です



◀《写真2》音源から聞えてくる音の大きさをたよりに上下左右に飛んでいきます



▶《写真3》音源が20以内のところに近よるとレベルの下に表示されます



▶《写真4》音源の場所にいきつくとそれまでにかかった時間が表示されます

★僕には悩みがあります。僕は大阪に引っ越して4年になります。しかし，みんなが「東京弁はおかしい」と言ってバカにします。どうか僕に救いの手を！（大阪府藤井寺市・仲谷　剛16才）……【影：男ならそんなこと気にするな！東京も大阪も心はいっしょさ！】

度でて…といろいろ悩んで作ったプログラムです。グラフィックはスクリーン5で4ページすべて使っているので，VRAMは128KB必要です。

このデータ量でも打ち込むのがしんどいという人は，700～730行はオープニングの文字データですので，150～170行も見ながら変えてみてください。

700～730行は打ちこまなくてもよくなるはずです。また，ゲーム自体はひじょうに単純ですが，内部の計算はかなり複雑なので，下手に変えないほうがいいと思います。

はじめてのかたへ

レベルは1～999まで設定できますが，5以下をおすすめします。音源はどんなに遠くてもレベル×15マスの範囲です。根気よくさがせばかならず見つかります。

また，むやみに上下に移動しないほうが，足元がかわらないため，みつけやすいでしょう。

《第1表》変数表（主なもの）

変数	内容
TM	記録タイム
LE	レベル
BS(0～2)	音源の座標
TI	タイム
ST	コマンドOn, Off
MX, MY, MZ	自分の座標
M1, M2, M3	MX, MY, MZの増分
BT	足元
V	速度

《第2表》プログラム内容

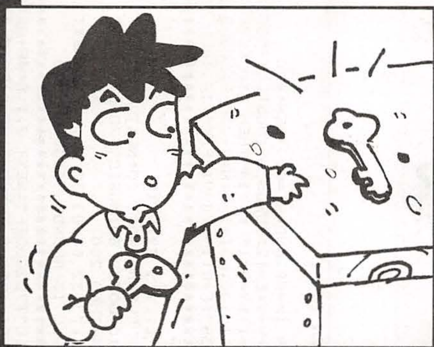
行	内容
10～50	初期設定
60～180	移動画面，OPENING，MAPの書き込み
190～240	OPENING
250～310	スタート時の初期設定
350～390	カーソルのうけつけと，コマンドの実行，自分の前進
400～410	コマンド・モード，スピード変更
420～440	TIMEの計算
450～500	ワープ処理
510～650	移動時の画面処理，前進方向と足元の計算
660～730	カラー，サウンド，OPENINGデータ
740～750	3ページにわたる書き込み
760～790	マップ表示
800～830	わりこみON
840～860	わりこみOFF
870～880	ギブアップ
890～950	ゲームクリア

SEARCHのプログラム・リスト

```
10 CLEAR 200,&HC800:COLOR 10,1,1:SCREEN 5,1:DEFSNG A-Z:OPEN"GRP:"FOROUTPUT AS #1
20 RESTORE 670:FOR N=2 TO 15:READ M:COLOR=(N,M¥100,(MMOD100)¥10,MMOD10):NEXT N
30 RESTORE 680:FOR N=1 TO 4:READ M,L:SOUND M,L:NEXT N
40 FOR N=1 TO 3:SETPAGE ,N:CLS:NEXT N:A=100:B=120:DIM A(8),B(8),RG(8),BS(2)
50 SETPAGE 3,3:PSET(50,80):PRINT #1,"Please wait a moment."
60 FOR N=8 TO 2 STEP-1:M=-1:L=0:K=0:FOR J=4 TO -1 STEP-1:I=180*(10/11)^(J*7+N)
70 H=180*(10/11)^(J*7)-N:G=J*(180/7):F=G*(N-2):E=G*(8-N):P=A-L:Q=A+L:R=A-H:S=A+H
80 B(0)=A-I:B(1)=P:B(2)=Q:B(3)=R:B(4)=S:D=10-N:A(0)=A+I:A(1)=P-M:A(2)=Q-M
90 A(3)=R-F:A(4)=S-F:A(5)=B-L+K:A(6)=B+L+K:A(7)=B-H+E:A(8)=B+H+E
100 SETPAGE ,0:LINE(A(0),A(0))-(B(0),B(0)),D,B:SETPAGE ,1:LINE(A(3),B(3))-(A(4),
B(4)),D,B:LINE(A(7),B(3))-(A(8),B(4)),D,B:SETPAGE ,2:LINE(B(3),A(3))-(B(4),A(4))
,D,B:LINE(B(3),A(7))-(B(4),A(8)),D,B:IF M=-1 THEN 120
110 FOR NN=0 TO 1:FOR NM=0 TO 1:FOR NL=0 TO 1:FOR NK=1 TO 2:SETPAGE ,NK:NJ=NN*4+
NM+1:NI=NL+1:LINE(A(NJ),B(NI))-(A(NJ+2),B(NI+2)),D:SWAP A(NJ),B(NI):SWAP A(NJ+2)
,B(NI+2):NEXT NK,NL,NM,NN:GOTO 120
120 K=E:M=F:L=H:NEXT J,N:SETPAGE ,0:LINE(10,10)-(190,190),9:LINE(10,190)-(190,10
),9:LINE(95,95)-(105,105),0,BF
130 FORN=0TO2:SETPAGE ,N:LINE(9,9)-(191,191),15,B:PAINT(0,0),1,15:NEXTN
140 SETPAGE ,3:FOR N=0 TO 2:FOR M=0 TO 1:FOR L=0 TO 1:LINE(N*80+M*35+10,100+L*35
)-(N*80+M*35+45,135+L*35),15,B:NEXT L,M,N
150 COLOR 15:FOR N=0 TO 5:PSET(N*35+46+(N¥2)*10,(NMOD2)*40+90):PRINT#1,MID$("XYZ
X",NMOD2+N¥2+1,1):NEXT N:COLOR 10:RESTORE 700:K=50:L=10
160 READ M$:IF M$="P" THEN READ K,L$:FOR N=1 TO K:DRAW L$:NEXT N:GOTO 160 ELSE I
F M$="END" THEN 170 ELSE DRAW M$:GOTO160
170 FORN=1TO17:READM,L:PAINT(M,L),11,11:NEXT:PSET(0,80):PRINT#1,SPC(32)
180 RESTORE 690:FORY=2TO20:READCO,PR$:COLORCO:X=20:GOSUB 740:NEXT Y:LE=5
190 '——— OPENING ———
200 SETPAGE 3,3:COLOR=(15,0,0,0):FORN=0TO7:COLOR=(11,N,N,N):FORM=0TO50:NEXTM,N
210 COLOR=(1,7,7,7):FORN=0TO30:NEXTN:COLOR=(11,2,3,7):COLOR=(1,0,0,0):TM=999
220 PSET(90,190):PRINT#1,"LEVEL";LE
230 N=STICK(0):M=STRIG(0):IFM=0THENLE=LE+(N=7ANDLE>1)-(N=3ANDLE<999)+(N=5ANDLE>1
0)*10-(N=1ANDLE<990)*10:GOTO220
240 PSET(0,190):PRINT#1,SPC(32):SETPAGE0,0:COLOR=(15,7,7,7)
250 '——— MAIN ———
260 COLOR10:X=21:Y=18:PR$=STR$(LE)+" ":GOSUB740
270 X=20:Y=16:PR$=STR$(TM)+"  ":GOSUB740
280 FOR N=0 TO 2:BS(N)=INT(RND(-TIME)*LE*10)-LE*5:NEXT:CO=3:CR=2:ST=-1:MX=0:MY=0
:MZ=0:M1=1:M2=0:M3=0:V=10:BT=1
290 X=5:Y=20:PR$="PUSH SPACE KEY":GOSUB 740:FOR S=0 TO 1:S=-STRIG(0):NEXT S
300 X=5:Y=20:PR$="— READY!! —":GOSUB 740:FOR N=0 TO 100:NEXT N
310 X=5:Y=20:PR$="—   GO!   —":GOSUB 740:GOSUB 800
320 COLOR=(CR,0,0,0):COLOR=(CO,7,0,3):CR=CO:CO=CO+1+(CO=8)*7
330 IFCO=3THEN340ELSEFORNC=0TOV:SK=STICK(0):IFSK>0THEN510ELSENEXTNC:GOTO320
340 MX=MX+M1:MY=MY+M2:MZ=MZ+M3:IFMX=BS(0)ANDMY=BS(1)ANDMZ=BS(2)THEN890
350 IF ST THEN 360 ELSE 320
360 DX=ABS(MX-BS(0)):DY=ABS(MY-BS(1)):DZ=ABS(MZ-BS(2)):DW=DX+DY+DZ
370 DU=DW¥256:DV=DWMOD256:IF DU>15 THEN DU=15:DV=255
380 SOUND 1,DU:SOUND 0,DV:SOUND13,0:IF DW>20THEN PI$="---" ELSEPI$=STR$(DW)+" "
390 COLOR10:PSET(200,190):PRINT #1,PI$:GOTO 320
400 '——— COMMAND ON or OFF ———
410 GOSUB860:COLOR=(12-ST,0,0,0):ST=(ST=0):COLOR=(12-ST,2,7,2):V=-ST*10:GOSUB820
:RETURN
420 '——— TIME ———
430 TI=TI+1:IFTIMOD20>0THENRETURNELSEGOSUB860:COLOR11:PSET(200,150):PRINT#1,TI
440 GOSUB 820:RETURN
450 '——— WARP ———
460 GOSUB 850:WA=1000+ST*900:COLOR=(12-ST,0,0,0):COLOR=(14,7,0,0)
470 FOR NN=0 TO 7:COLOR=(1,NN,NN,NN):FOR NM=0 TO 10:NEXT NM,NN
480 MX=MX+M1*WA:MY=MY+M2*WA:MZ=MZ+M3*WA
490 FOR NN=7 TO 0 STEP -1:COLOR=(1,NN,NN,NN):FOR NM=0 TO 10:NEXT NM,NN
500 COLOR=(12-ST,2,7,2):COLOR=(14,0,0,0):GOSUB 810:RETURN
510 '——— MOVE ———
520 IF SK MOD 2=0 THEN 320 ELSE GOSUB 850:COLOR=(CR,0,0,0):ON (SK¥2)+1 GOTO 530,
550,560,580
530 O=2:P=2:Q=8:R= 1:GOSUB650:GOSUB 600:M1= S:M2= T:M3= U
540 BT=-V3-V4*2-V5*3-V6*4-V7*5-V8*6:GOTO 590
550 O=1:P=8:Q=2:R=-1:GOSUB650:GOSUB 620:M1= S:M2= T:M3= U:GOTO 590
560 O=2:P=8:Q=2:R=-1:GOSUB650:GOSUB 600:M1=-S:M2=-T:M3=-U
570 BT=-V4-V3*2-V6*3-V5*4-V8*5-V7*6:GOTO 590
580 O=1:P=2:Q=8:R= 1:GOSUB650:GOSUB 620:M1=-S:M2=-T:M3=-U:GOTO 590
590 GOSUB 810:COLOR=(CR,7,0,3):GOTO 320
600 S=(BT=6)-(BT=5):T=(BT=4)-(BT=3):U=(BT=2)-(BT=1)
610 V0=-(BT=3ORBT=4ORBT=5ORBT=6):V1=-(BT=1ORBT=2ORBT=5ORBT=6):V2=-(BT=1ORBT=2ORB
T=3ORBT=4):V3=(M3=-1ANDV0=1):V4=(M3=1ANDV0=1):V5=(M2=-1ANDV1=1):V6=(M2=1ANDV1=1)
:V7=(M1=-1ANDV2=1):V8=(M1=1ANDV2=1):RETURN
620 S=(M2=1ANDBT=1)-(M2=-1ANDBT=1)+(M2=-1ANDBT=2)-(M2=1ANDBT=2)-(M3=1ANDBT=3)+(M
3=-1ANDBT=3)+(M3=1ANDBT=4)-(M3=-1ANDBT=4)
630 T=(M1=-1ANDBT=1)-(M1=1ANDBT=1)-(M1=-1ANDBT=2)+(M1=1ANDBT=2)+(M3=1ANDBT=5)-(M
3=-1ANDBT=5)-(M3=1ANDBT=6)+(M3=-1ANDBT=6)
640 U=(M1=1ANDBT=3)-(M1=-1ANDBT=3)+(M1=-1ANDBT=4)-(M1=1ANDBT=4)+(M2=-1ANDBT=5)-(
M2=1ANDBT=5)+(M2=1ANDBT=6)-(M2=-1ANDBT=6):RETURN
650 SETPAGE O:NM=P:FOR NN=P TO Q STEP R:COLOR=(NN,7,0,3):COLOR=(NM,0,0,0):NM=NN:
FOR NL=0 TO 10:NEXT NL,NN:COLOR=(Q,0,0,0):SETPAGE 0:RETURN
660 '——— DATA ———
670 DATA 703,0,0,0,0,0,0,703,777,0,0,272,0,0
680 DATA 7.56.8.31.11.255.13.0
690 DATA 10,SEARCH,10,-1991-,,,,,10,SEARCH,13,- ON -,,,10,SPEED,12,NORMAL,13,SLO
W,14,WARP,,,10,TIME,,,,,10,LEVEL,,,10,---,10,By ULL
700 DATA "BM20,10C11S4G20F20U40BM+0,+45L15F15U15BM+5,+15U40F20G20BM+0,-45U15F15L
15","BM50,10R28G28U28BM+0,+60U28F28L28BM+28,-20U20G10F10","BM85,70R20U60"
710 DATA P,20,GD2,"BM+45,+0L20U60",P,20,FD2,"BM155,10L20D60",P,20,EUU,"M+5,+0D30
E15H15BM-15,+30D30R30H30","BM185,10D60R30H30E30L30"
720 DATA "BM220,10D60E30H30BM+30,+0D26H13E13BM+0,+60U26G13F13",END
730 DATA 18,20,30,20,30,50,15,60,55,15,55,60,75,40,90,69,120,69,150,11,161,25,16
1,68,190,60,205,15,230,40,245,25,245,55
740 '——— PRINT ———
750 FORNN=0TO2:SETPAGE ,NN:PSET(X*10,Y*10):PRINT #1,PR$:NEXTNN:SETPAGE,0:RETURN
760 '——— MAP ———
770 GOSUB850:TI=TI+10:SETPAGE3,3:NN=10*LE/35:BX=(BS(0)-MX)/NN:BY=(BS(1)-MY)/NN:B
Z=(BS(2)-MZ)/NN
780 MK=0:FORNN=0TO1:NM=(1-NN)*9+1:PSET(45+BY,135-BX),NM:PSET(125+BZ,135-BY),NM:P
SET(205+BX,135-BZ),NM:FORNL=0TO1-NN:NL=-STRIG(0):NK=NK+1+(NK=7)*8
790 COLOR=(10,NK,NK,NK):NEXT NL,NN:COLOR=(10,7,7,7):SETPAGE0,0:GOSUB800:RETURN
800 '——— WARIKOMI ON ———
810 ON INTERVAL=60 GOSUB 420:INTERVAL ON
820 ON STRIG GOSUB 410:STRIG(0) ON
830 ON KEY GOSUB 410,450,760,870:FOR NN=1 TO 4:KEY(NN) ON:NEXT NN:RETURN
840 '——— WARIKOMI OFF ———
850 INTERVAL OFF
860 STRIG(0) OFF:FOR NN=1 TO 4:KEY(NN) OFF:NEXT NN:RETURN
870 '——— GIVE UP!! ———
880 GOSUB 850:COLOR10:PSET(0,200):PRINT#1,SPC(24):GOTO 930
890 '——— CLEAR ———
900 GOSUB850:RG(3)=0:RG(4)=0:RG(5)=0:FOR N=0 TO 5:FOR M=0 TO 2:RG(M)=INT(RND(1)*
2)*7:NEXT M:FOR M=0 TO 7:FOR L=6 TO 8:RG(L)=RG(L-3)+(RG(L-6)-RG(L-3))*M¥7:NEXT L
:COLOR=(1,RG(6),RG(7),RG(8)):NEXT M:FOR M=3 TO 5:RG(M)=RG(M-3):NEXT M,N
910 COLOR=(1,0,0,0):PSET(0,200):PRINT#1,SPC(24):PSET(10,200):COLOR10:PRINT#1,"Yo
ur time···";TI:IFTI<TM THEN PSET(30,0):PRINT#1,"Best time !!!!!":TM=TI
920 IFSTRIG(0)THENPSET(0,0):PRINT#1,SPC(24):PSET(0,200):PRINT#1,SPC(24)ELSE920
930 PSET(60,200):PRINT#1,"Retry?(Y/N)":DEFUSR=342:ZZ=USR(0):TI=0
940 N$=INKEY$:IFN$="Y"THENYN=2ELSEIFN$="N"THENYN=1ELSE940
950 PSET(60,200):PRINT#1,SPC(12):PSET(200,150):PRINT#1,SPC(6):ONYNGOTO190,250
```


★全日本ファンならわかったと思うが，私は「ジャストシート」ではなく「ジャストミートだ。福沢さんに失礼じゃないか！（奈良県生駒市・森ジャストミート芳生15才）……【影：それにしても，ウルトラクイズの司会はトメさんのほうが絶対良かったなあ。】

MZ-1500（5Z-001 BASIC）用



隠れキャラやワザも使えるパズルゲーム

移植版

DANCING(ダンシング) ARTIST(アーティスト)!

舟生　日出男

はじめに

'86年11月号に掲載された，X1用「DANCING ARTIST」(作:小川真太郎氏)の移植版です。

ストーリー

「ヒマな授業だ。早く終わらないかな…」食欲にせかされ，時計を見る。

「まだこんな時間か」

窓の外に目をやると，アリの群がったヘビの死骸(しがい)が見えた。しかし，ほとんど骨だったヘビが，徐々に元の姿にもどっていくではないか。僕は恐ろしくなった。体がガタガタとふるえた。

ふと我に返って時計を見る。「は，針が逆に…」激しい目まいにおそわれた…。気がつくとあたりのようすが一変していた。部屋は不思議議な静けさに満たされていた。

遊びかた

『チェアッチ』をカーソル・キーで操作して，不気味に輝やく『Sボール』を出口まで運んでください。だけどこいつは何かにぶつかるまで止まりませんし，出口は紫の床に隠されていて，鍵を集めないと開きません。

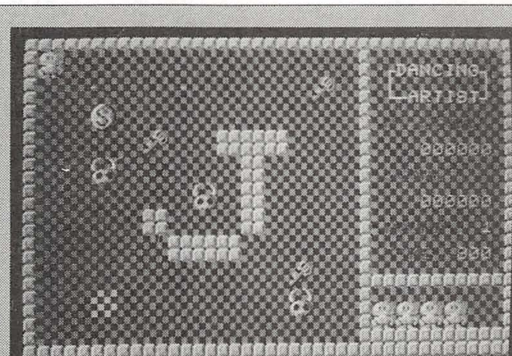
そのうえ『ダンシング・アーティスト』がチェアッチの行く手をはばみます。

『ダンシング・アーティスト』は，一定の軌跡を描いて動いています。『Sボール』を運ぶためには，こいつを利用しなくてはなりません。

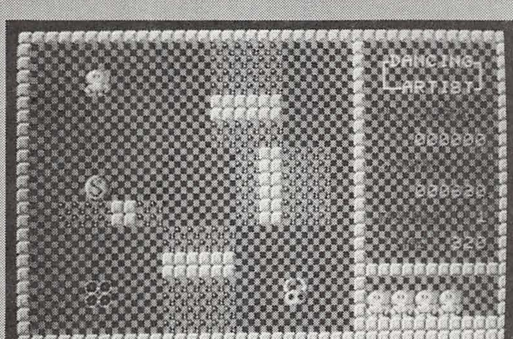
各面1回だけスペース・キーで『クラッシュ』を使い，『ダンシング・アーティスト』を気絶させることができます。また，ところどころにある死骸は壊すことができますので，うまく利用してくださ



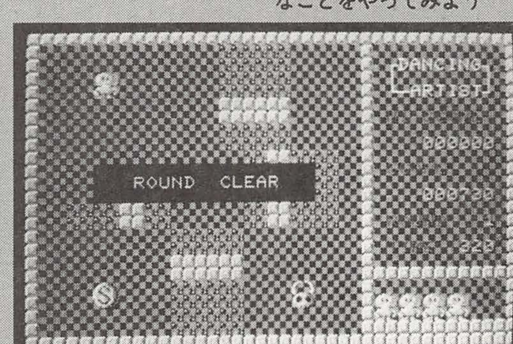
▲《写真1》これがタイトル画面です。キャラがかわいいね



◀《写真2》カギを集めてSボールを出口まで持っていけば面クリアです



▶《写真3》クラッシュは各面1回だけ，ここぞというところで使おう



▼《写真4》いろいろな技が用意されているのでいろんなことをやってみよう

★やあ！BM1周年おめでとう……!?僕が宇宙旅行しているうちに一体何年が？（宮城県仙台市・浦島良太郎18才）……【影：そうか5周年記念だからぁ……。編：10周年でしょう！影：あれ？しまった，もしや伊豆2泊3日の旅の間に……!!編：ZZZ。】

い。

自分やボールがつぶされたり，タイムが0になるとミスです。

『ボーナス・ブロック』,『ボーナス・キー』などの隠れキャラや,『透明チェアッチ』,『安全地帯見抜き』などの技がありますのでいろいろためしてみてください。

得点は，鍵が10点，死骸が50点，ボーナス・ブロックが1,000点，ラウンド・クリアが残り時間×100点で，クラッシュが残っていると2,000点プラスされます。

なお，13面クリアすると終わりです。

《第1表》変 数 表

変数	用途
X, Y	チェアッチの座標
PC	チェアッチの色
LE	チェアッチの数
TP	ハイスコア
SC	スコア
TI	タイム
RO	ラウンド数
S	カーソル・キー用
CH	クラッシュのフラグ
KE	キーを取った数
G, H, E	キャラ表示用
P(,)	仮想VRAM
QB, QJ, QE, QE( ), L( ), L	ダンシング・アーティスト用
PP, O, WK, WN, WP, RM, ST, BB	隠れキャラ・技用
A, B, C, D, I, J	汎用

CHECKER FLAG

Dr.D：おもしろいゲームだね。…おや，移植だったのか。影君，'86年11月号を持ってきてくれたまえ。

影：ぶつぶつ…まったく，本くらい自分で取ったらどうなんだろ。よいしょ，ドサ！バサバサウギャー！

Dr.D：ひょい。ペラペラ…ふむふむ，移植とはいってもプログラムは大幅にちがうし，舟生くんのほうがスッキリとていねいにまとめているな。それだけに移植した際のテクニックを原稿にまとめてほしかったのだが。

影：(本の山の下から) ド，Dr.。こうなること知ってたんでしょう!?

Dr.D：むふふ，甘いぞ影君。このゲームでは「安全地帯見抜き」テクをおろそかにしてはいかんのじゃ。

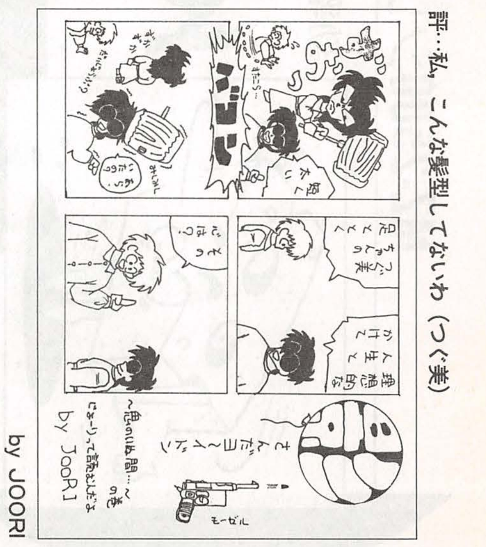
移植版DANCING ARTIST！のプログラム・リスト

```
10 GOSUB 1160:GOTO 100
20 '********** SUB ***********************************************************
30 FONT$(2,A)=HEXCHR$(Z$(B)):FONT$(2,C)=HEXCHR$(Z$(D)):RETURN
40 MUSIC"T704C2DEFGR":P(A,B)=0:KE=KE+1:IF RR<5 THEN RR=KE
50 G=A+A-1:H=B+B:E=0:GOSUB 60:SC=SC+1:GOSUB 80:MUSIC WAIT:RETURN
60 FPRINT[G,H] C1(E),C2(E) [G,H+1] C3(E),C4(E):RETURN
70 CURSOR 32, 9:PRINT[6] RIGHT$("00000"+STR$(TP*10),6):RETURN
80 CURSOR 32,13:PRINT[6] RIGHT$("00000"+STR$(SC*10),6):RETURN
90 CURSOR 36,15:PRINT[6] USING"##";RO:CURSOR 35,17:PRINT[6]"800":RETURN
100 '********** START *********************************************************
110 B$="▮▮←←←←←←←←←":RESTORE 1750
120 CURSOR 29,7:PRINT[2]"HI-SCORE▮▮";B$;"SCORE▶▶▶▮▮";B$;"ROUND▶▶▶";B$;"TIME"
130 SC=0:RO=1:LE=5:PO=0:GOSUB 70:GOSUB 80:GOSUB 90
140 FOR G=28 TO 34 STEP 2:H=21:E=15:GOSUB 60:NEXT
150 FOR I=1 TO 13:READ QE(I):NEXT
160 FOR I=1 TO 10:FOR J=1 TO 11:READ Q$(J,I):NEXT:NEXT:V$="O4C4GCR1":K=1
170 FOR I=0 TO 12:FOR J=0 TO 14:P(J,I)=15:NEXT J,I:FOR I=1 TO 3:K=K+I
180 FOR J=1 TO 11:Q$(J,I+10)=Q$(J,K):NEXT:READA,B:A$=Q$(B,I+10):C=LEN(A$)
190 Q$(B,I+10)=LEFT$(A$,A-1)+"0"+RIGHT$(A$,C-A):NEXT
200 '********** STAGE *********************************************************
210 TI=800:KE=0:QB=1:QJ=1:QE=QE(RO):X=1:Y=1:CH=1:ST=0:MU=-1:CL=0:RR=1:PC=15:RM=0
220 FOR I=2 TO 23:CURSOR 1,I:PRINT[1]"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■":NEXT
230 CURSOR 7,12:PRINT[7,1]"WAIT A MOMENT."
240 B=0:C=1:D=0:FOR A=48 TO 57:GOSUB 30:NEXT
250 FOR I=1 TO 11:FOR J=1 TO 13:A=VAL("$"+MID$(Q$(I,RO),J,1)):P(J,I)=A
260 IF A=13 THEN GX=J:GY=I
270 IF A=12 THEN BX=J:BY=I
280 G=J*2-1:H=I*2:E=A:GOSUB 60:NEXT:NEXT
290 FOR I=2 TO 23:CURSOR 1,25-I:PRINT SPC(26):NEXT
300 G=1:H=2:E=PC:GOSUB 60:GOSUB 90:WAIT 900:SK=RO*2
310 PP=INT(RND*4)+17:O=RO¥2+1:WK=INT(RND*4):WN=(RO¥10)+1:WP=INT(RND*4)+17
320 L(0)=P(1,1):L(1)=0:A=1:B=0:C=49:FOR D=1 TO 3:GOSUB 30:MUSIC"T701CODEFGA"
330 NEXT:MUSIC"T603R5FA2C6F5A2C6F5A2C2CDEF6R1":WAIT 6500:BB=0
340 '********** CHATCH! *******************************************************
350 GET S$:S=ASC(S$):IF S=32 AND CH=1 THEN 850
360 A=X+(S=20)-(S=19):B=Y+(S=18)-(S=17)
370 L=P(A,B):IF L=QE-QB+1 AND PP=S THEN 890
380 ON L-9 GOTO 590,640,690,390,390,550,960,970,980,1010,540
390 G=X+X-1:H=Y+Y:E=-L(0)*(S>0)-PC*(S=0):GOSUB 60:G=A+A-1:H=B+B:E=PC:GOSUB 60
400 P(X,Y)=L(0):L(0)=L:X=A:Y=B:IF L=13 AND BB=0 THEN 480
410 '********** ARTIST ********************************************************
420 MU=(MU+1)MOD66:SOUND=(0,MU(MU)):SOUND=(1,0)
430 TI=TI-RR:CURSOR 35,17:PRINT[6] USING"###";TI:IF TI<1 THEN 1030
440 IF ST>0 THEN WAIT 100:ST=ST-1:IF ST<3 THEN 470 ELSE 340
450 A=QB+48:B=RM:C=A+QJ:D=3:GOSUB 30:QB=QB+QJ:IF QB=QE OR QB=1 THEN QJ=-QJ
460 IF (L(0)=QB AND PC=15) OR L(1)=QB THEN 1030 ELSE 340
470 A=QB+48:B=3-ST:C=1:D=0:GOSUB 30:MUSIC"T702CODEFGA":GOTO 340
480 '********** BONUS BLOCK ***************************************************
490 IF BB<>0 THEN 410 ELSE MUSIC"T703C2EFGABAGFEDC":FOR I=0 TO 3
500 L=INT(RND*14):M=INT(RND*11)
510 IF P(L,M)>0 OR (X=L AND Y=M) OR (BX=L AND BY=M) THEN 500
520 FPRINT[L+L-1,M+M] 86:P(L,M)=20:U(I)=L:V(I)=M:NEXT:MUSIC WAIT:BB=1:GOTO 410
530 '********** GET B'BLOCK **************************************************
540 MUSIC"T704C2GCR":SC=SC+100:GOSUB 80:P(A,B)=0:FPRINT[A+A-1,B+B] 80:GOTO 410
550 '********** PUSH WALL ****************************************************
560 IF S<>WP OR SK=0 OR ST>0 THEN 410 ELSE SK=SK-1:IF SK>0 THEN 410
570 RM=1:B=1:C=QB+48:D=3:MUSIC"T705C6D3ECDEFFFR1":MUSIC WAIT
580 SC=SC+50:GOSUB 80:FOR A=49 TO 57:GOSUB 30:NEXT:GOTO 410
590 '********** BREAK SKAL! **************************************************
600 FOR I=16 TO 18:G=A+A-1:H=B+B:E=I:GOSUB 60:MUSIC"T701C3RO":NEXT:MUSIC WAIT
610 IF PC=21 OR S<>WP OR KE<>WK THEN 630 ELSE WN=WN-1:IF WN>0 THEN 630
620 PC=21:G=X+X-1:H=Y+Y:E=PC:GOSUB 60:MUSIC"T703D2EFR1":MUSIC WAIT
630 P(A,B)=0:SC=SC+5:GOSUB 80:GOTO 410
640 '********** GET KEY ******************************************************
650 GOSUB 40:IF KE<>3 THEN 410
660 '********** APPEAR EXIT! **************************************************
670 FOR I=0 TO 4:MUSIC"T705B3C2DEFGABO":NEXT:MUSIC WAIT
680 G=GX+GX-1:H=GY+GY:E=14:GOSUB 60:P(GX,GY)=14:GOTO 340
690 '********** PUSH S'BALL ***************************************************
700 L=A-X:M=B-Y:I=BX:J=BY:F=L(1):IF CL=1 THEN 750
710 U=I+L:V=J+M:K=P(U,V)
720 IF (K<>20 AND K>14) OR (K<13 AND K>9) OR (K=QB AND ST=0) THEN 410
730 G=I+I-1:H=J+J:E=L(1):GOSUB 60:G=U+U-1:H=V+V:E=12:GOSUB 60:MUSIC"T705C3B"
740 P(I,J)=L(1):P(U,V)=12:L(1)=K:I=U:J=V:BX=I:BY=J:IF K<>14 THEN 710 ELSE 770
750 U=I+SGN(GX-I):V=J+SGN(GY-J):K=P(U,V):WAIT 100:G=I+I-1:H=J+J:E=F:GOSUB 60
760 G=U+U-1:H=V+V:E=12:GOSUB 60:MUSIC"T705C3B":F=K:I=U:J=V:IF K<>14 THEN 750
770 '********** CLEAR *********************************************************
780 MUSIC"T603C5E2G6F5A2+C6B504C2D4C2-BC6R5"
790 FOR I=5 TO 22:FPRINT[I,11] 32 [I,12] 32 [I,13] 32:NEXT
800 FOR I=1 TO 6:CURSOR 8,12:PRINT[I]"ROUND  CLEAR":WAIT 50:NEXT
810 FOR I=1 TO ((1-CL)*TI+CH*200)/10:SC=SC+10:GOSUB 80:MUSIC"T704E0":NEXT
820 WAIT 3000:PO=0:RO=RO+1:GOSUB 90:IF RO<14 THEN 200
830 FOR I=3 TO 24:FPRINT[I,5] 32 [I,6] 32 [I,7] 32 [I,8] 32 [I,9] 32:NEXT
840 CURSOR 4,6:PRINT[6]"YOU CLEARED▮▮←←←←←←ALL 13 ROUNDS !":GOTO 1110
850 '********** CLASH *********************************************************
860 FOR I=0 TO 5:FOR J=0 TO 1:PAL 7-J*7:MUSIC"T702CODEF":NEXT J,I:A=48+QB:ST=20
870 FOR I=0 TO 2-RM:B=2-I:C=1:D=0:MUSIC"O1C5R1":GOSUB 30:NEXT:CH=0:GOTO 410
880 '********** APPEAR B'KEY ***************************************************
890 IF PC<>15 OR ST<>0 OR PO<>0 THEN 390
900 O=O-1:IF O<>0 THEN 410
```


★「クイズ年の差なんて」はヤング向けの問題のほうがかえってよくわかる僕って…。(長崎県西彼杵郡・僕を知っていますか進藤Z18才)……【影：OLD向けの問題っていったいどこでさがしてくんのか……。Dr.D：じつはわしもヤング向けのほうが得意なんじゃよ。】

```
910 A=INT(RND*14):B=INT(RND*11):IF P(A,B)<>0 OR A=X THEN 910
920 FOR I=0 TO 2:G=A+A-1:H=B+B:E=18-I:GOSUB 60:MUSIC"T705A2BCDE":WAIT 200:NEXT
930 G=A+A-1:H=B+B:E=11:GOSUB 60:FPRINT[A+A,B+B+1] 94+KE
940 MUSIC"A3BCDER1":MUSIC WAIT:PO=1:P(A,B)=16+KE:KE=KE-1:GOTO 410
950 '********** GET B'KEY ***************************************************
960 CL=1:GOSUB 40:KE=3:G=GX+GX-1:H=GY+GY:E=14:GOSUB 60:P(GX,GY)=14:GOTO 690
970 RR=5:MUSIC"T703E3DCEDCG5R2":TI=(TI¥5)*5:GOTO 640
980 GOSUB 40:FOR I=TI TO 20 STEP -20:TI=TI-20:SC=SC+20:GOSUB 80
990 CURSOR 35,17:PRINT[6] USING"###";TI:MUSIC"T705C0":NEXT:TI=800:GOSUB 90
1000 MUSIC"T701C3DCDCDR2":MUSIC WAIT:IF KE=3 THEN 660 ELSE 410
1010 GOSUB 40:IF LE<6 THEN MUSIC"T703C3EDFEGFABBAB+C5R2":MUSIC WAIT:LE=LE+1
1020 G=LE*2+24:H=21:E=15:GOSUB 60:GOTO 410
1030 '********** CHATCH OUT ************************************************
1040 IF TI>0 AND (PC=21 OR L(0)<>QB) THEN 1080
1050 X=X+X-1:Y=Y+Y:G=X:H=Y:E=16:GOSUB 60:MUSIC"T701C2DECDECDECDECDER":WAIT 2500
1060 MUSIC"T503C4A1GFDCF5":LE=LE-1:IF LE=0 THEN 1100
1070 G=LE*2+26:H=21:E=0:GOSUB 60:WAIT 1500:GOTO 200
1080 L=BX*2-1:M=BY*2:FOR I=0 TO 9:G=L:H=M:E=QB:GOSUB 60:MUSIC"T702C0DEFG"
1090 G=L:H=M:E=12:GOSUB 60:MUSIC"05C0DEFG":NEXT:X=BX:Y=BY:GOTO 1050
1100 '********** GAME OVER ************************************************
1110 MUSIC WAIT:FOR I=0 TO 2:MUSIC"T603A2GA5R2AGFED7":NEXT:IF SC>TP THEN TP=SC
1120 FOR I=6 TO 21:FPRINT[I,11] 32 [I,12] 32 [I,13] 32:NEXT
1130 FOR I=1 TO 6:CURSOR 8,12:PRINT[I]" GAME  OVER "
1140 CURSOR 5,18:PRINT[I]"[ PUSH SPACE KEY ]"
1150 GET S$:IF S$<>" " THEN NEXT:GOTO 1130 ELSE 100
1160 '********** CHARACTER ************************************************
1170 POKE $5C72,0:INIT"CRT:I":CLS 3:RESTORE 1480
1180 DIM P(15,13),Q$(11,13),QE(13),C1(21),C2(21),C3(21),C4(21)
1190 DIM L(1),U(3),V(3),MU(66),MV(8),Z$(3)
1200 C1(0)=80:C2(0)=80:C3(0)=80:C4(0)=80
1210 Z$(0)="0F0F0F0FF0F0F0F0 0000000000000000 0000000000000000"
1220 Z$(1)="1E4F0F07F070F2F0 1140002802000200 0144000802882200"
1230 Z$(2)="4B8D2B9BB47A6290 2512269108D2D225 01BA2C442C08E64C"
1240 Z$(3)="7EC3B9B9B58DC37E 7EFCC2C2C6CEBC00 7EFCFCFCF8F08000"
1250 FOR I=10 TO 21:READ A$,B$,C$,D$
1260 C1(I)=ASC(A$):C2(I)=ASC(B$):C3(I)=ASC(C$):C4(I)=ASC(D$):NEXT
1270 FOR I=1 TO 9:J=I+48:C1(I)=J:C2(I)=J:C3(I)=J:C4(I)=J:NEXT
1280 FOR I=0 TO 8:READ MV(I):NEXT
1290 FOR I=0 TO 65:MU(I)=MV(VAL(MID$("22065531222222002206553122222226676660677866064245524554433333330000",I+1,1))):NEXT
1300 FOR I= 0 TO 22:READ A,B$:FONT$(2,A)=HEXCHR$(B$):NEXT
1310 FOR I=94 TO 97:READ B$:C$=FONT$(1,ASC(B$))
1320 FONT$(2,I)=HEXCHR$("0000000000000000")+C$+C$:NEXT
1330 '********** TITLE ****************************************************
1340 A=80:B=0:C=81:D=3:GOSUB 30:A=84:B=1:C=85:D=2:GOSUB 30
1350 FOR I= 0 TO 39:FPRINT[I,1] 81 [39-I,24] 81:NEXT
1360 FOR I= 2 TO 23:FPRINT[0,25-I] 81 [27,I] 81 [39,I] 81:NEXT
1370 FOR I= 2 TO 12:FOR J=28 TO 38:FPRINT[J,I] 80 [66-J,25-I] 80:NEXT:NEXT
1380 FOR I=28 TO 38:FPRINT[I,19] 81 [66-I,23] 81:NEXT
1390 FOR G=1 TO 25:E=0:H=6:GOSUB 60:H=15:GOSUB 60:NEXT
1400 CURSOR 2,10:PRINT[6]"[[[[ DANCING ARTIST ]]]]"
1410 CURSOR 6,12:PRINT[3]"--FOR  MZ-1500--"
1420 FPRINT[7,15] 64,65,80,80,68,69,80,80,72,73,80,80,76,77
1430 FPRINT[7,16] 66,67,80,80,70,71,80,80,74,75,80,80,78,79
1440 FOR I=2 TO 7:CURSOR 5,20:PRINT[I]"[ PUSH SPACE KEY ]"
1450 GET S$:IF S$<>" " THEN NEXT:GOTO 1440
1460 CURSOR 29,3:PRINT"┌DANCING┐▮←←←←←←←←←←|          ▮←←←←←←←←←←└ARTIST┘":RETURN
1470 '********** DATA *****************************************************
1480 DATA L,M,N,O, D,E,F,G, H,I,J,K, S,S,S,S, R,R,R,R, @,A,B,C
1490 DATA U,U,U,U, T,T,T,T, P,P,P,P, P,P,P,P, V,P,P,P, Z,[,\,]
1500 DATA 1,319,284,253,239,212,190,159,142
1510 DATA 64,061D3070F0A187FF 001E3F7B7B7E7800 071F3F7B7B7F7F3F
1520 DATA 65,0F8FE76362C2C60C 000804020202060C E0F0F87C7CFCF8F0
1530 DATA 66,0F3D70C1E4E6F8F0 07361F9E88400000 073F7FDFEF600E3E
1540 DATA 67,AF8FCF8508C8C0C0 C010000000000000 C0F8FCF6EE0CE0F8
1550 DATA 68,0F0F0F0FEF0F0F8F1 0001010303000815 0001010303000916
1560 DATA 69,8B0523635A72822C E09000008202E28C E49A3C6CDBF02470
1570 DATA 70,22140953A0C09030 3B060C58B0600000 3C181060C0000000
1580 DATA 71,130F0F0FF0F0F0F0 1000000000000000 2000000000000000
1590 DATA 72,0F1A3176EEE6D3DC 061C3C7264E2E1E0 071F3C7367E3F1FC
1600 DATA 73,0F0783613030F0F0 00E0F038183CFC7C A008842292C10141
1610 DATA 74,DEDE4C56E8FEF6F0 E0E0646230100000 FFFF6773381F0700
1620 DATA 75,7030306040800000 3C1C183870E08000 2191922244082000
1630 DATA 76,09274F4F9090C0C6 0C306040C0C0E060 0E387060E0E0F067
1640 DATA 77,6F1B0D0DF6F6FE04 50140A0605050D02 6018OC0406060EE4
1650 DATA 78,1D306060A187DFF8 1E33616162782000 1F336161637F3F0D
1660 DATA 79,87C38181C0C00000 0804020202060C10 F0C88484C4F8F0A0
1670 DATA 82,3F4381018181C2FC 0040801898000010 304080008101021C
1680 DATA 83,0F0F0F0FF0F0F0F0 0F0F0F0FF0F0F0F0 0000000000000000
1690 DATA 86,7EC399819981C37E 7EC0C2C2C2C2BC00 7EC4D8C4D8C08000
1700 DATA 90,061D3070F0A187FF 001E3F7B7B7E7800 0000000000000000
1710 DATA 91,0F8FE76362C2C60C 000804020202060C 0000000000000000
1720 DATA 92,0F3D70C1E4E6F8F0 07361F9E88400000 0000000000000000
1730 DATA 93,AF8FCF8508C8C0C0 C010000000000000 0000000000000000
1740 DATA C,T,E,S
1750 DATA 4,5,5,6,3,5,5,5,5,9,5,6,5
1760 DATA 000000444000,0000003330B0,00C0000222000,0000B00111000,00A0000012340
1770 DATA 000000A012340,043210001234O,000001110000,0000022200B00,00D0033300A00
1780 DATA 0000044400000,000000000000,0123012345050,00A4D00000B40,0105012301230
1790 DATA 0200000400000,0345050503450,000040A020C0,0501230501010,04A0000400B20
1800 DATA 0321B12305430,000000000000,0000A010A0000,000D002000000,0543213123450
1810 DATA 00000040000C0,00B0005000000,012345B543210,0000005000000,0000004B00000
1820 DATA 0543213123450,0000002000000,0000A010A0000,6000001000006,650C0020B0056
1830 DATA 6540003000456,6543004003456,6543205A23456,6543216123456,054321A123450
1840 DATA 004321A123400,000321D12300B,123021A120321,654001B100456,001001B100100
1850 DATA 0002021202000,0000332330000,0123003003210,01230A0003210,000030D030000
1860 DATA 0002B303B2000,0010203020100,0001002001000,0C00001000000,0000000000000
1870 DATA 0543211B12345,543210212345B,0543213012345,5432104123450,0543215B12345
1880 DATA 54321A0123450,0543215012345,5432104123450,0543213012345,5432102123450
1890 DATA 00C000100D000,00BBB0054321,0000001005432,0000012100543,0C00123210A54
1900 DATA 00D1234321005,0012345432100,5001234321005,45A0123210054,345001210A543
1910 DATA 2345001005432,1234500054321,000000000000,0005010123450,0B040200A0000
1920 DATA 0003030001001,0A1204A102002,0C0005B203003,0000113040B4,0000022405005
1930 DATA 00D0033500000,0000044123450,0000055123450,5432112345000,5551234500000
1940 DATA 444000A001001,33300000020D2,22200B5A03C13,1110004004524,0000003000135
1950 DATA 000000200024B,0000001000355,00B0000000414,0000000000523,0B98765432100
1960 DATA 9AAA1AAA9AAA1,8A0A2ABABABA2,7AAA3AAA7AAA3,6765476567654,5814581458145
1970 DATA 4923692349236,3000700030007,200080002C008,1000900010009,0D12345678900
1980 DATA 8,7,8,5,11,4
```

評…私，こんな髪型してないわ（つぐ美）



by JOORI

評…私の顔はいったい何なんだー（影）

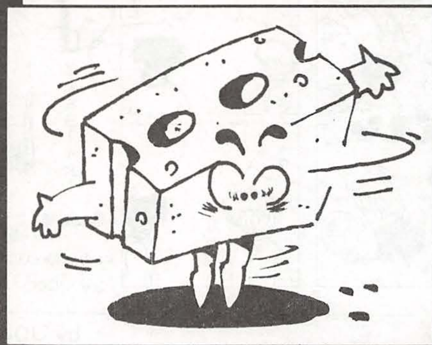


by 小学三年生

MZ-1500

★Tシャツ，ジーパン，ジージャンを着て雨の日に外で「ウォー」と呼べば今日から君も吉田栄作だ(笑)。(群馬県山田郡・大沢幸也14才)……【影：ルールー，ルルル，ルールールー，ルルルルー。編：それは何ですか？影：ああ，松田優作はよかった……。】

MZ-2500シリーズ(M25-BASIC)用



効率よくカラーパネルを消そう！

KAI（カイ）

蒲生　敬

時間内に，3色「青，赤，緑」のパネルをすべて消す。このようなパズルゲームです。

プログラム

マシン語を使ってますので(第1表)，セーブしてください。

ルール1

RUNするとデモがはじまります。終わるとスペース・キーでゲーム・スタートです。

8，5，4，6キーでカーソル（左上の白いやつ）が上下左右に移動します。

←，→で画面が左回転，右回転します。

スペース・キーで，パネルが消えます。

Gキーでギブアップです。

■注：右回転というのは，画面が時計回りに回転するということです。左回転はその逆です。

ルール2

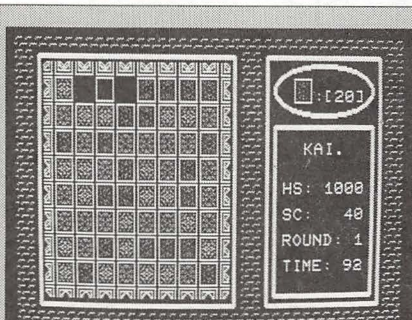
パネルは右上に表示されている色のパネル（横の数字はパネルの数）しか消すことはできません。

《第1表》マシン語のサブ・ルーチン

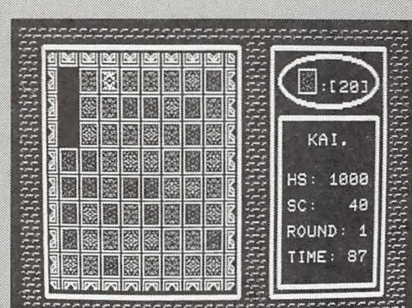
アドレス	ルーチン
$E000 $E00A	スクリーンのきりかえルーチン
$E020	キャラ表示ルーチン
$E0A0	画面表示ルーチン
$E180	下に落ちるルーチン
$E210	画面回転ルーチン
$E3E0	パネルを消すルーチン

《第2表》主な変数表

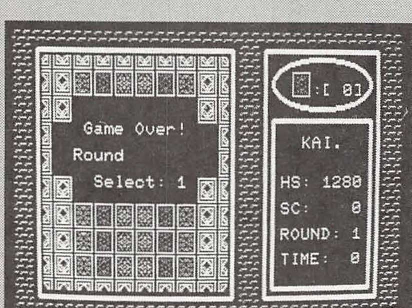
変数	内容
HS	ハイスコア
SC	スコア
RU	ラウンド
TM	時間
DA(1〜3)	3色のパネルの数
DA(4)	3色のパネルの合計
MX, MY	カーソルの座標



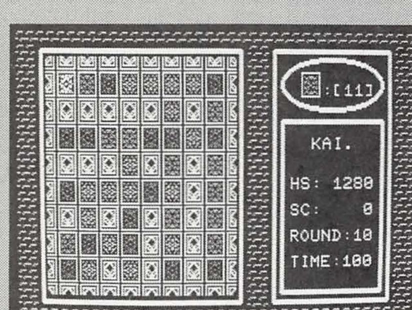
▲《写真1》表示されている色を二つ以上くっつけておかないとパネルは消えません



▲《写真2》カーソル・キーの右か左を押すと画面全体が押した方向に回転します



▲《写真3》ゲーム・オーバーになるとなぜかラウンド・セレクトができます



▲《写真4》画面内の黄色のブロックは重力に関係なく固定されたままです

CHECKER FLAG

Dr.D：SUPER-MZは，今月もパズルかね。

編：じつは編集部の方針で…なんてことはありません。ただひとことでパズルと言っても，どれも個性的ですよ。この「KAI」といい，先月号の「兜割り」といい。

Dr.D：画面を回転させることは，こりゃまたはでな展開だな。しかしパネルは正方形のほうが，回転後の位置がより把握できてよかったと思う。全体的にもう一工夫かな。

★なぜ一つの機種じゃないのですか？（たとえばファミコンとか，ゲームボーイとか)。(宮城県栗原郡・成川由希子13才♀)……【つぐ美：まあ，もうちょっと大きくなったらオイオイわかってくるものよ。これがベーマガなのよ…。フウ…。編：あらら。】

パネルはカーソルを中心にして上下左右の4方向に，同じ色のパネルが続くかぎり消えていきます。

■注：同じ色のパネルというのは，右上に表示されているパネルのことです。

ルール3

時間がなくなるとゲーム・オーバーです。

ゲーム・オーバーで，ラウンド・セレクトになります。[4]，[6]のキーでセレクト，スペース・キーでスタートです。全12面のうち10面までセレクトできます。

パネルは，下に何もなければ下に落ちていきます。ただし，黄色のパネルは動きません。

KAIのプログラム・リスト

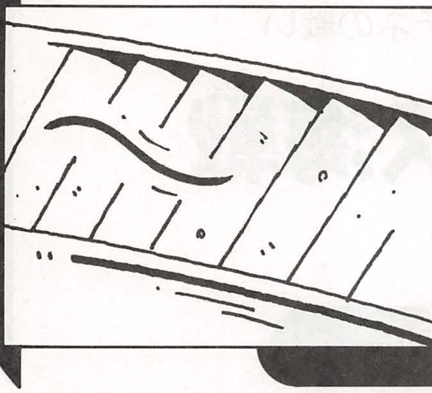
```
 10 '──── [[ KAI. ]] ──────────────────────────
 20 init "CRT1:40,25,0,0":init "CRT2:320,200,16":klist 0:kmode:clear $E000
 30 new on 3:repeat on ,3:dim P$(15),F$(15),RU$(12):restore 1140:goto 940
 40 '──── [[ GAME. START. ]] ───────────────────
 50 cgen:call $E00A:erase DA:GA$="":play off:gosub 900
 60 locate 6,5:print using "Challenge To⇩⇩⇦⇦⇦⇦⇦Round:##";RU:call $E2B0
 70 for I=1 to 64:DA=val(mid$(RU$(RU),I,1)):if DA=0 then DA=int(rnd(1)*3+1)+2
 80 DA(DA-2)=DA(DA-2)+1:GA$=GA$+chr$(64+DA):next:DA(4)=DA(1)+DA(2)+DA(3)
 90 GF=0:for I=1 to 3:if DA(I)<=int(DA(4)/5) then GF=1:next else next
100 if GF=1 then GA$="":erase DA:goto 70 else gosub 830:call $E00A
110 cgen 1:for I=$F100 to $F165:poke I,1:next:call $E480:call $E000
120 TN=0:MX=2:MY=2:ZX=2:ZY=2:SS=0:if RU=12 then TM=50 else TM=100
130 gosub 770:SS=0:call $E000:gosub 790:DD=0:gosub 340
140 '──── [[ MEIN. ]] ──────────────────────────
150 K$=inkey$:if K$="" then 380 else if K$="g" then RU=0:goto 480
160 if K$="⇦" then M0=1:gosub 210:goto 380 else if K$="G" then 470
170 if K$="⇨" then M0=3:gosub 210:goto 380 else if K$=" " then 240
180 XX=(K$="4" and MX<>2)-(K$="6" and MX<>9):ZX=MX+XX
190 YY=(K$="8" and MY<>2)-(K$="5" and MY<>9):ZY=MY+YY:gosub 770:goto 380
200 '──── [[ TURN. ]] ──────────────────────────
210 poke $FF0F,M0:call $E00A:call $E210:call $E2B0:call $E180:call $E000
220 call $E2B0:ZX=MX:ZY=MY:gosub 770:TN=999:return
230 '──── [[ DISAPPEAR. ]] ─────────────────────
240 poke $FF18,0:poke $FF03,MX,MY:call $E080:if DD+2<>peek($FF06) then 380
250 gosub 270:if DA(4)=0 then 410 else if peek($FF18)=0 then 380
260 gosub 340:SS=(peek($FF18)-1)^2*10:gosub 790:cgen 1:TN=999:goto 380
270 poke $FF00,1,MX,MY:call $E000:call $E020:call $E00A:poke $FF1E,MX,MY
280 poke $FF15,DD+2,6:poke $FF1A,1,1,1,1:poke $FF17,1:call $E320
290 if peek($FF22)=0 then 320 else gosub 910:call $E3E0:poke $FF1E,MX,MY
300 poke $FF15,6,1:call $E3E0:call $E2B0:call $E180:call $E000
310 DA(DD)=DA(DD)-peek($FF18):gosub 360:call $E2B0:call $E2B0
320 DA(4)=DA(4)-peek($FF18):call $E000:ZX=MX:ZY=MY:gosub 770:return
330 '──── [[ EXCHANGED A PLATE. ]] ─────────────
340 cgen 1:call $E000:DD=DD+1:if DD=4 then DD=1:if DA(1)=0 then 340
350 if DA(DD)=0 then 340 else poke $FF00,(DD+2)*4-3,28,4:call $E03C
360 cgen:locate 30,5:print using ":[##]";DA(DD):cgen 1:return
370 '──── [[ TIME. ]] ──────────────────────────
380 TN=TN+1:if TN<=500 then 150 else TM=TM-1:SS=0:gosub 790:cgen 1:TN=0
390 if TM=0 then 470 else 150
400 '──── [[ ROUND CLEAR. ]] ───────────────────
410 if RU>=12 then call $E2B0:goto 700 else call $E010:play off:gosub 890
420 poke $FF00,1,MX,MY:call $E020:call $E00A:call $E4E0:call $E000:cgen
430 for I=1 to 7:locate 9,9:print [I] "Round⇩⇩⇩⇦⇦⇦Clear!":call $E2B0:next
440 restore 1770:read GA$:gosub 830:call $E00A:cgen 1:call $E2B0:call $E480
450 for I=1 to 20000:next:gosub 860:RU=RU+1:goto 50
460 '──── [[ GAME OVER. ]] ─────────────────────
470 M$="@V85@23L9T25504EG>DC<GFE":play M$+"GGAB>C6",M$+"EFFFE6"
480 call $E000:SC=0:TM=0:SS=0:gosub 790:DA(DD)=0:gosub 360
490 poke $FF00,1,MX,MY:call $E020:call $E00A:call $E4E0
500 restore 1780:read GA$:gosub 830:call $E480:call $E000
510 cgen:locate 8,8:print "Game Over!":locate 7,10:print "Round"
520 locate 9,12:print using "Select:##";RU:K$=inkey$:if K$=" " then 540
530 RR=(K$="4" and RU>=2 and RU<=10)-(K$="6" and RU=<9):RU=RU+RR:goto 520
540 cgen 1:call $E00A:call $E180:gosub 860:goto 50
550 '──── [[ TITLE. ]] ─────────────────────────
560 for I=1 to 15000:next:gosub 860:call $E000:cgen:gosub 890:restore 1790
570 for I=5 to 9:read T$:locate 7,I:print T$:next:RU$(12)=RU$(1)
580 HS=1000:SC=0:RU=0:SS=0:TM=0:MX=2:ZX=2:MY=2:ZY=2:DD=0:DA(1)=7:DA(2)=5
590 DA(3)=2:gosub 790:gosub 340:call $E00A:restore 1750:read GA$:gosub 830
600 call $E480:call $E2B0:call $E180:gosub 770:read DEM$:II=0
610 II=II+1:DM=val("$"+mid$(DEM$,II,1)):if DM=9 then 650
620 XX=(DM=1)-(DM=2):YY=(DM=3)-(DM=4):ZX=MX+XX:ZY=MY+YY:gosub 770
630 if DM=5 then M0=1:gosub 210 else if DM=6 then M0=3:gosub 210
640 if DM=7 then gosub 270 else if DM=8 then gosub 340
650 if DM=0 then call $E00A:goto 660 else for I=1 to 300:next:goto 610
660 for I=5 to 9:locate 6,I:print string$(14,chr$(80+I)):next:call $E000
670 poke $FF00,1,MX,MY:call $E020:cgen:locate 6,11:print "Push Space Key."
680 K$=inkey$:if K$="" then 680 else call $E010:gosub 860:RU=1:goto 50
690 '──── [[ ?????. ]] ─────────────────────────
700 play on:gosub 860:TM=0:gosub 790:call $E2B0:for IL=1 to 7:locate 11,5
710 print [IL] "KAI.":locate 6,7:print [IL] "Round 12⇩⇩Clear.":locate 6,11
720 print [IL] "See You Next⇩⇩⇦⇦⇦Game.":locate 7,15:print [IL] "Thank You."
730 locate 10,18:print [IL] "by T.Gamou":call $E2B0:next
740 cgen 1:call $E00A:poke $E2C2,20:IL=0:on play gosub 920:gosub 920
750 poke $FF32,IL:call $E5A0:IL=IL+1:if IL=8 then IL=0:goto 750 else 750
760 '──── [[ SUB. ]] ───────────────────────────
770 call $E000:poke $FF00,1,MX,MY:call $E020:poke $FF03,ZX,ZY:call $E080
780 poke $FF00,peek($FF06)+5,ZX,ZY:call $E020:MX=ZX:MY=ZY:TN=TN+10:return
790 cgen:locate 29,9:print "KAI.":IL=7:if TM<>0 and TM=<10 then IL=2
800 SC=SC+SS:if SC>99999 then SC=0:HS=0 else if SC>HS then HS=SC
810 locate 27,12:print [IL] using "HS:#####⇩⇩⇦⇦⇦⇦⇦⇦⇦⇦SC:#####";HS,SC
820 locate 27,16:print [IL] using "ROUND:##⇩⇩⇦⇦⇦⇦⇦⇦⇦⇦⇦⇦TIME:###";RU,TM:return
830 for I=0 to 100:poke $F100+I,1:poke $F200+I,2:next:II=0:for Y=2 to 9
```

★なんか12月号は遅れたんじゃないかい？えっ？ベーマガの発売日のことだよ。うち，群馬では超おくれまくってた。(群馬県多野郡・中村正和16才)……【影：ギクッ。編：ギクッ!!つぐ美：あら，2人とも原稿遅れたのね，編集長に言っちゃおー。編集長：ギクッ。】

```
 840 for X=2 to 9:II=II+1:DA=val("$"+ascchr$(mid$(GA$,II,1)))-64
 850 poke $FF03,X,Y:call $E080:poke $F200+peek($FF05),DA:next:next:return
 860 cgen 1:for I=$F100 to $F165:poke I,1:next:call $E00A:call $E0A0
 870 call $E000:call $E0A0:cgen:return
 880 '────── [[ BGM. ]] ──────────────────────────────────────────────
 890 play "T25504L11@V90@21CRCCCRCCCCDDEERRDRDDDRDDDDEEFFRR":return
 900 play "T25504L11@V90@21DRDDEREEFFFGGGAAA":return
 910 M$="T25504L12@V82@21":play M$+"CDFEGG5",M$+"DEGFAA5":return
 920 M$="T25504L11@V85@21":play M$+"CCDDEEFF",M$+"CRCCDRDD":return
 930 '────── [[ DATA s. SET. ]] ───────────────────────────────────────
 940 locate 3,3:print "KAI. by T.Gamou":for I=$E000 to $FFFF:poke I,0:next
 950 cgen 1:for I=0 to 15:read P$(I):next:for I=1 to 25:read K$:for L=1 to 3
 960 K(L)=val("$"+mid$(K$,L,1)):next:PCG$=P$(K(1))+P$(K(2))+P$(K(3))
 970 def chr$(64+I)=hexchr$(PCG$):def chr$(96+I)=mirror$(cgpat$(64+I)):next
 980 for I=1 to 22:locate 1,I:print string$(38,"L"):next:for I=2 to 21
 990 locate 3,I:print string$(20,"K");"⇨⇨";string$(12,"K"):next:for I=1 to 3
1000 pen 2:read A,B,C,D:line (A,B)-(C,D),13,B:circle (248,40),38,13,,,.4
1010 pen 0:line (A,B)-(C,D),15,B:circle (248,40),38,15,,,.4:next
1020 for I=0 to 15:read F$(I):next:for I=1 to 9:locate 4,1+I*2:print "h⇩⇦g"
1030 locate 21,1+I*2:print "H⇩⇦G":locate 2+I*2,3:print "hH":locate 2+I*2,20
1040 print "gG":next:cgen:locate 6,5:print "DATAs SET."
1050 read A$:for I=1 to 40:poke $F000+I,val("$"+ascchr$(mid$(A$,I,1))):next
1060 for RU=0 to 11:read RU$:locate 6,7:print using "ROUND DATA:##";RU+1
1070 for L=1 to 16:DA=val("$"+mid$(RU$,L,1)):RU$(RU)=RU$(RU)+F$(DA):next:next
1080 locate 6,9:print "MACHINE.":IL=$E000:KK=0:console 11,8,7,13
1090 for I=1 to 47:read M1$,M2$:for L=1 to 32:MS=val("$"+mid$(M1$,L*2-1,2))
1100 poke IL,MS:IL=IL+1:KK=KK+MS:next:if KK<>val("$"+M2$) then 1120
1110 print [5] 1270+I*10;:print "Ok.":KK=0:next:console:goto 560
1120 print [5] 1270+I*10;:print [3] "Error.":KK=0:console:beep:end
1130 '────── [[ DATA s. ]] ───────────────────────────────────────────
1140 data 0000000000000000,003E600000E70C00,007F404040404040,404040404040407F
1150 data 007F40534D445A56,41565A444D53407F,007F40554D434A4C,514C4A434D55407F
1160 data 007F4052444D5146,5D46514D4452407F,007F404048404044,007F405F53565C58
1170 data 007F405F53565C58,464341404840407F,58585C57535F407F,5C5A5D57535F407F
1180 data 4220,5330,2620,3730,2280,3390,ABC0,DEF0,2220,3330,0000,1000,4440
1190 data 5550,6660,7770,8880,9990,BBB0,EEE0,1000,1010,0110,1010,1000:'000
1200 data 0028,0020,0179,0172,0204,0020,0292,0172,0210,0062,0286,0166:'000
1210 data 0000,0002,0020,0022,0200,0202,0220,0222,2000,2002,2020,2022,2200
1220 data 2202,2220,2222:'000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1230 data KKKKGgHhAaBbCcDdEeFfIiJjSsTtMmNnOoPpQqRr000000000000000000000000000
1240 data 00AA00AA55005500,0000000000000000,00001800003C0000,0070400000020E00
1250 data 1800243C00427E00,AAA8A08001051555,00644E0420722600,F1E0C4800123078F
1260 data 002466C318C36600,004D183062460C41,00FA00EA02AA0A2A,10101007E0080808
1270 '══════ [[ MACINE. ]] ════════════════════════════════════════════
1280 data 3E0DDF6AC900000000003E0EDF6AC9000602DF23C90000000000000000000000,68E
1290 data 3A00FF8787D6033200FF3A01FF87C6013201FF3A02FF87C6003202FF16001E00,BFA
1300 data 3A01FF42806F003A02FF4380670000003A00FF06F04F0ADF08000000003A00FF,978
1310 data 3C3200FF000000147AD602C240E016001C7BD602C240E0C90000000000000000,8E5
1320 data 3A04FF87478787800000000000D60A473A03FF803205FF06F14F0A3206FF00C9,B02
1330 data 3E023207FF3208FF00000000000000003A07FF3203FF3A08FF3204FFCD80E000,9C8
1340 data 3A06FF3200FF3A07FF3201FF3A08FF003202FFCD20E03A07FF3C3207FF00D60A,CB7
1350 data C2B0E03E023207FF3A08FF3C3208FF00D60AC2B0E0C900000000000000000000,A7B
1360 data 3E003209FF3E02320AFF320BFF0000003A0AFF3203FF3A0BFF3204FFCD80E000,B4C
1370 data 3A06FFD601CA46E1D601CA46E10000003A04FF3C3204FFCD80E03A06FF000000,CE9
1380 data D601CA70E1003A0BFF3C320BFFD60A00C210E13E02320BFF003A0AFF3C320AFF,C77
1390 data D60AC210E1000000000000C93E013209FF00000000000000000000000000000C9,59E
1400 data 3E02320CFF3E08320DFF0000000000003A0CFF3203FF3A0DFF3204FFCD80E000,A22
1410 data 3A06FF473E0290D2E0E100003A04FF3C3204FFCD80E03A06FF3DC2E0E1000000,DC3
1420 data 3A04FF3D3204FFCD80E03A05FFC60A004F06F13A06FF023A05FF4F06F13E0102,C36
1430 data 3A0DFF3D320DFFD601C290E100003E08320DFF003A0CFF3C320CFFD60AC290E1,D20
1440 data CDA0E000CD00E13A09FF3DC000C380E13E0C3210FF00003E133211FF3212FF00,CBF
1450 data 3A12FF4F06F10A3213FF3A10FF4F06F23A13FF02003A12FFC60A3212FF3A10FF,C64
1460 data 3C3210FF003A12FF473A11FFC6509000C220E200000000003A10FFC6023210FF,B15
1470 data 3A11FF3D3211FF3212FFD60BC220E20000000000000000000000003E643214FF,898
1480 data 3A14FF4F06F20A06F1020000000000003A14FF3D3214FFC280E2000000000000,88A
1490 data 3A0FFF3D320FFFC210E2CDA0E00000C906010E010C79D6FFC2B4E20E01040000,C6A
1500 data 78D640C2B4E20000000000C90000800090000000000000009000800000000000,6CF
1510 data 3A20FFC6D04F06E20A3203E3003A20FFC6D94F06E20A3210E30000003A17FF47,C3D
1520 data 3A1EFF003203FF00003A17FF473A1FFF003204FF0000000000000000CD80E0C9,9A5
1530 data 3E013221FF3E003222FF0000000000003A21FFC6194F06FF0A003DC260E30000,8FB
1540 data 3A21FF3220FFCDE0E20000003A06FF473A15FF90C260E3003A22FF3C3222FF00,D8D
1550 data 3A21FF3C3221FFD605C230E30000C9003E013223FF0000000000000000000000,7F4
1560 data 3A23FFC6194F06FF0A003DC2D0E300003A23FF3220FFCDE0E20000003A06FF47,D0D
1570 data 3A15FF90C2C0E3003A05FF4F06F100003A16FF020000000000000000C3D0E300,A8E
1580 data 3A23FFC6194F06FF3E000200000000003A23FF3C3223FFD605C280E30000C900,A84
1590 data 3E01321AFF321BFF321CFF321DFF00003E013217FFCD20E3003A22FFD600C800,BC1
1600 data 3E003217FF3E013220FF00CDE0E200003A05FF4F06F13A16FF02CDA0E0000000,BC7
1610 data 3E013217FF3218FF0000000000000000CD20E33A22FFD600C800473A18FF8000,9B1
1620 data 3218FFCD70E300CDA0E000CDB0E200003A17FF3C3217FF000000000000C330E4,CC0
1630 data 1670004A06F20A473A2AFF90C277E40006F13A2BFF020015C263E400CDA0E0C9,DBA
1640 data 3E02321CFF00000000000000000000003A1CFF322AFF3E06322BFFCD60E40000,7EE
1650 data 00000000003A1CFF322BFFCD60E400000000003A1CFF3C321CFFD606C290E4C9,B7B
1660 data 1664004A06F10AD606C2D0E43E01000215C2C3E400CDA0E00000000000000C9,AEC
1670 data 3E0C322DFF322EFF00000000000000003A2EFF4F06F10A3DCA00E5003E060200,7F0
1680 data 3A2EFF3C322EFF473A2DFFC608009000C2F0E400CDA0E000CDB0E200CDC0E400,FC0
1690 data 3A2DFFC60A322DFFD65CC2F0E400C90090008080800090909090900080808000,E85
1700 data 1509150D1505151101010101010101013A30FF473A31FF804F06E50A003200FF,697
1710 data 3A30FFC6304F06E50A3280E5003A30FFC6384F06E50A328BE5003A32FF473E0C,C83
1720 data 003201FF003A32FF473E0B003202FF00CD3CE03A30FF3C3230FFD608C250E5C9,CED
1730 data 3E003230FF3E403231FFCD50E5CDB0E23E003230FF3E483231FFCD50E5CDB0E2,FC8
1740 data C900000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000,0C9
1750 data CCCAADDDAACAADAAAACAADAAACAAAACAAAAEEAAAAAAAAAAAABAAAAAABBBAAAABB
1760 data 9999949494949292949782929691919785292949497895959329497959500000
1770 data BCDEEDCBCDEEEEDCCAAAAAACBAAAAAABCAAAAAACCDEEEEDCCCDEEDCCBCDDDDCB
1780 data BCDEEDCBBAAAAAABAAAAAAAAAAAAAAAABAAAAAABBCDEEDCBBCDEEDCBBCDEEDCB
1790 data "[illegible]","[illegible]","[illegible]","[illegible]"
1800 data "[illegible]","[illegible]","[illegible]","[illegible]"
1810 '────── [[ (c)1990 "KAI." by. Takashi . Gamou . ]] ─────────────
```


★10月号で9本没という人がいたが僕は10本以上だぞ!!総機械語のもあったのにい!（兵庫県美方郡・**松岡一孝15才**）……【影：だからボツったんだよ。今度はGOTOとPRINTとINPUTだけでゲームを作ってみな，たぶん載るから。あくまでもたぶんね。】

PC-6001mkIISR/6601SR（N66SR-BASIC）用



もうおなじみのワンキー・ゲーム

9行の道

橋爪　宏之

たぶんP6SR初のショートです。こじつけのタイトルのとおりたったの９行ですよ，ぜひ打ち込んでください。

えーと，ショートなのでストーリーをつけてもしょうがない，さっそくゲーム内容です。

スペース・キーを押すだけでいいワンキー・ゲーム

RUNすると，まずLEVELを聞いてくるので入力してください。１が〔HARD MODE〕，２が〔MORMAL MODE〕，３が〔EASY MODE〕になっています。まあノーマルが一番ゲーム・バランスがいいようにしてある。

レベルを入力するとすぐにゲーム・スタートです。黄色のドットを動かして，紫色の壁にぶつからないように進んでいくスクロール・ゲームです。ドットはスペースで操作します。押していない間は下に，押している間は上にそれぞれ加速されます。このページの**写真1,2**をみればわかりますね。

壁にぶつかるとゲーム・オーバーで，ROLL文でSCREENをもとにもどしてから，進んだドット数と，SCOREとして黄色い曲線の長さを表示します（かなりひどい近似値ですが…）。

つまり，なるべく上下に動いたほうが得点は高いのです。

再スタートはリターン・キーを押してください。

短いのにけっこう苦労しているプログラム

せっかくN66SR-BASICではROLL文でドット・スクロールができるのに，オールBASICで1ドット・スクロールさせているゲームは見たことがないので，作ってみました。

まったくむだのないプログラムですが，やはりゲーム・スピードはいまいちです。そこで１行のOUT文に注目！OUT 243, 0で，WAITをOFFに，OUT 250, 238で，不必要な割り込みを止めています。これで，かなりスピード・アップします。

直前の’をとってRUNすると，けっこう速くなります。が，注意することは，PLAY文やTALK文などまったく使えなくなってしまいます。また，TIME関数は止まってしまうので，カーソルの点滅も止まります。

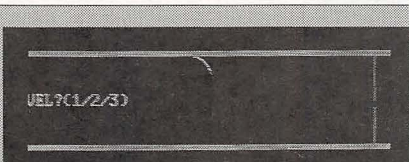
OUT 243, 0だけなら，上記のようなことはないと思いますが，プログラムによってはおかしくなります。実際このI/Oポートの中はよくわからないのではっきりとは言えません。わかる人は教えてください，ハイ。

リセットすればもとにもどります。また，それぞれOUT 243, 192 OUT 250, 226で，もとにもどせます。

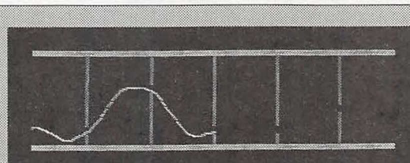
また他のテクニックとしてA＝H：NEXTのところ（これは常識かな？）や，そのつぎの行のPRINT文（見にくくなるだけですが，少しはうちこむ手間が省けます。オイオイ）などです。改造はRENUMしてからバシバシして結構ですが，このままで十分おもしろいと思いますよ。

ショートなのにこんなに書いてだいじょーぶか？

えー，P６のBASICは命令数少ないし，本当にトロい。mkIIなどの遅さはふざけています。それでマシン語に挑戦しているんですが，なかなかうまくいきませんね（SRで割り込み処理をするにはどうしたらいいのー）。



▲《写真１》まずはレベルを選ぼう。ゲームはおなじみのワンキー・ゲームだ



▲《写真２》重力があるから下へ下へいってしまうのをスペース・キーを押して上にもっていきます

●参考にしたもの

- Mr. PCテクニカルコレクション　秀和システムトレーディング社
- ポケコンのゲーム

9行の道のプログラム・リスト

```
0 '[ KUGYOU NO MICHI (N66SR-BASIC) / PROGRAMMED BY HIROSHI HASHIZUME ]
1 SCREEN 2,2,2:ROLL:CONSOLE ,,,0:COLOR 16,1:'OUT 243,0:OUT 250,238
2 CLS:CLEAR:LINE(0,47)-(320,122),2,BF:LINE(0,51)-(320,118),1,BF:X=160:Y=51
3 LOCATE ,8:PRINT "LEVEL?(1/2/3)":I=VAL(INKEY$):H=42+I*4:IF I<1 OR I>3 THEN 3
4 A=RND(1)*(66-I)+51:LINE(W,51)-(W,118),2:LINE(W,A)-(W,A+I+2),1
5 FOR A=0 TO H:ROLL 1:V=POINT(X,Y):PSET(X,Y),15:T=T-(STRIG(0)=0)*.2-.1
6 Z=Z+1:W=Z MOD 320:X=(Z+160) MOD 320:Y=Y+T:U=U+ABS(T):LINE(W,51)-(W,118),1
7 IF V<>2 THEN NEXT:GOTO 4 ELSE A=H:NEXT:FOR A=1 TO 320-W:ROLL 1:NEXT
8 LOCATE 2,14:PRINT "[GAME OVER]  DOT:"Z"  SCORE:"INT(SQR(Z^2+(U*1.2)^2))
9 IF INKEY$=CHR$(13) THEN EXEC 291:GOTO 2 ELSE 9
```

★ぶー。(福島県いわき市・**ぶーちゃん14才**)……【**影**：橋本大二郎バンザーイ，橋本大二郎バンザーイ。私はあなた様に期待してますよ，大二郎さーん！**つぐ美**：やっぱり政治家は顔ね。あと女性にいかに優しく接するかよ。**編**：つぐ美ちゃんも大二郎ファン？】

PC-8001/mkII/PC-8801/mkII/SR(N-BASIC)用



ペルシア帝国対アテネの戦い

サラミス海戦

白石　智則

ストーリー(歴史)

紀元前500年。ついにペルシア帝国がアテネなどへ進攻し，ペルシア戦争がはじまった。その後，アテネは奇跡的な勝利を何度かつづけたものの，その苦しい状況はかわることがなかった。

そこで，アテネのテミストクレスは三段かい船という軍船を200隻建造し，その漕ぎ手には無産市民を用いた。

この船は，大きさなどではペルシアにかなわないものの，スピードが速く小回りができるのである。

紀元前480年。ペルシアがまたもや進攻してきた。テルモピレーでは玉砕し，アテネまでとられ，アテネ市民たちは沖のサラミス島にまで逃げた。追うペルシア軍はこちらの2倍，もう負けることができない。壮大な2500年前のドラマが，今はじまる。

遊びかた

偉そうなストーリーを長々と述べましたが，単なるワンキー・ゲームです。

あなたは，アテネ軍の三段かい船(◆)に乗り，ペルシアの軍船(▼)をすべてやっつけてください。自分は，スペース・キーを押すたびに，時計回りに旋回し

CHECKER FLAG

編：いかにもN-BASICといった感じのゲームですね。

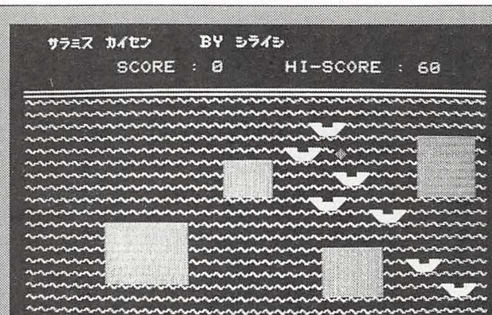
Dr.D：ゲーム性もおもしろいじゃないか。忘れていた何かを思いださせてくれそうなゲームじゃな。

編：ポイントは敵が動いているということと，ワンキー・ゲームということですね。

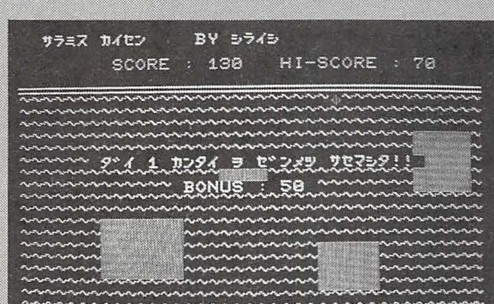
Dr.D：リストも短いしな。基本的なプログラムじゃから，みんなもよーく勉強してくれ。それと，フローチャートがほしかったな。



▲《写真1》軍船の上のへこんだ部分を突き抜くように通れば倒せます



▲《写真2》いくら一定間隔で動いているからって無理しないほうがいいぞ



▲《写真3》敵の軍船を全部やっつけることができたら面クリアです



▲《写真4》島にあたったり軍船に横からあたったりするとゲーム・オーバーです

★影さん，ＰＣ-98シリーズの5インチのレジオナルパワー２をプレゼントしてくれ！貧乏な私に明るい生活を！私にやさしい手をさしのべてください。(愛知県半田市・ブロンウィン17才)……【影：あきらめなさい，お金はあるほうへあるほうへと流れていくのです。】

ます。それで，敵の船の横から突っ込んで，やっつけてください（これは，この当時の代表的な戦法です)。

このようにして，画面上の敵をすべてやっつけると面クリアです。面が進むと，船が波に揺られて操作しにくくなります。島や敵の船に正面から突っ込むと終わりです。

最後に…

このゲームのコツは，敵の動く間隔が一定なので，敵が動くと同時に突っ込むことでしょう。また，敵を島に追いつめるのも効果的です。敵は，自分からこちらへ突っ込んでくることはしません。

改造は，島を増やしたり，障害物をつけたりするのなら，誰にでも簡単にできるでしょう。

２回目の投稿です。「酸性雨」が半年遅れで載って大喜びしたので，すぐ作りました。たしかに単純なゲームですけど，このほうが意外に燃えると思います。

言い忘れましたが，再スタートはリターン・キーです。さんちくち。

★参考にしたもの

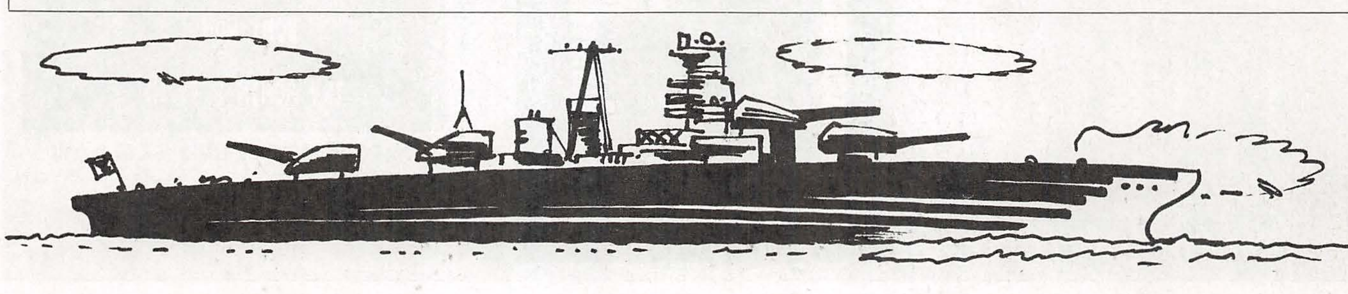
丹波先生の世界史の授業

《第１表》変数表

変数	内容
X, Y	三段かい船の座標
A	三段かい船の向き
X(n), Y(n)	敵の座標
VX, VY	敵の移動数
R	敵の向き（ランダム）
T(n)	敵が生きているか
T	敵を倒した数
S	スコア
L	面数
I	ループ（敵番号）
H	ハイスコア
J, B	雑用

サラミス海戦のプログラム・リスト

```
100 '**** ｻﾗﾐｽ ｶｲｾﾝ  BY SHIRATOMO ****
110 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:DEFINT A-Z:COLOR 7
120 PRINT CHR$(12);" ｻﾗﾐｽ ｶｲｾﾝ     BY ｼﾗｲｼ":IF S>H THEN H=S
130 S=0:L=1:COLOR 6:PRINT SPC(47);"SCORE :";SPC(7);"HI-SCORE :";H
140 LINE( 0, 5)-(39,22),"~",5,BF:LINE( 0, 4)-(39, 4),"=",7
150 LINE( 7,15)-(13,19),"■",4,BF:LINE(25,17)-(29,20),"■",4,BF
160 LINE(17,10)-(20,12),"■",4,BF:LINE(33, 8)-(37,12),"■",4,BF
170 GOSUB 440:T=0:X=3:Y=11:FOR I=0 TO 7:T(I)=0:X(I)=I*2+20:Y(I)=I*2+6:NEXT
180 '** MAIN **
190 FOR I=0 TO 7
200 IF INKEY$=" " THEN A=A+1:IF A>4 THEN A=1
210 COLOR 5:LOCATE X,Y:PRINT"~"
220 X=X+(A=1)*(X<38)-(A=3)*(X>0):Y=Y+(A=2)*(Y<22)-(A=4)*(Y>5)
230 P=PEEK(Y*120+X*2+&HF302):IF P<>126 THEN 370
240 COLOR 2:LOCATE X,Y:PRINT"◇"
250 IF T(I)=1 THEN FOR J=0 TO 200-L*20:NEXT:GOTO 320
260 R=INT(RND(1)*4)+1:COLOR 5:LOCATE X(I),Y(I):PRINT "~~~"
270 VX=(R=1)*(X(I)<36)-(R=3)*(X(I)>0):VY=(R=2)*(Y(I)<22)-(R=4)*(Y(I)>5)
280 FOR J=0 TO 2
290  IF PEEK((Y(I)+VY)*120+(X(I)+VX+J)*2+&HF302)<>126 THEN VX=0:VY=0
300 NEXT J
310 X(I)=X(I)+VX:Y(I)=Y(I)+VY:COLOR 7:LOCATE X(I),Y(I):PRINT"◣▬◢"
320 NEXT I:IF T<8 THEN 190
330 COLOR 7:LOCATE 6,10:PRINT" ﾀﾞｲ";L;"ｶﾝﾀｲ ｦ ｾﾞﾝﾒﾂ ｻｾﾏｼﾀ!! ":B=L*50:L=L+1
340 LOCATE 13,12:PRINT" BONUS :";B:FOR J=1 TO B:S=S+1:GOSUB 440:NEXT
350 IF INP(9)<>191 THEN 350 ELSE 140
360 '** ATARI **
370 IF P<>132 THEN 420
380 FOR J=0 TO 7
390 IF X-1=X(J) AND Y=Y(J) THEN T(J)=1:COLOR 5:LOCATE X(J),Y(J):PRINT"~~~"
400 NEXT:S=S+10:T=T+1:GOSUB 440:GOTO 320
410 '** OWARI **
420 COLOR 7:LOCATE X,Y:PRINT"×":BEEP 1:BEEP 0:LOCATE 15,10:PRINT"GAME OVER"
430 IF INP(1)<>127 THEN 420 ELSE 120
440 BEEP 1:COLOR 6:LOCATE 15,2:PRINT S:BEEP 0:RETURN
```



PC-8801mk IISR以降(N88-BASIC V2モード)用



2人プレイ可能／コインを早く集めれば勝ち／

COINS

コインズ

KAZU

内　容

2人用ゲームです。コインを取ればいいという簡単なゲームです。

遊びかた

1プレイヤーは「白ボン」を，2プレイヤーは「黒ボン」を動かしてコインを取ってください。

白ボンはテンキーの⑧・②・④・⑥で黒ボンはⓌ・Ⓧ・Ⓐ・Ⓓキーでそれぞれ上下左右に動きます。ブロックに体当たりをするとコインやパワーアップ・アイテムがでます。

パワーアップ・アイテムを取ると，ブロックを壊すのが早くなります。たくさん取りましょう（ただしつぎの面になるともどってしまいます）。

画面上のコインをすべて取るとゲームは終わります。たくさんコインを取ったほうが勝ちとなります（ただしブロックに隠れているコインもすべて取らなくてはいけません。）

プログラム

リスト1ではマシン語を使っているので気をつけて打ち込み，SAVE“COINS”でセーブしてください。続いて**リスト2**を打ち込んでSAVE“COINS.MAI”でセーブしてください。ゲームをするときはRUN“COINS”ではじまります。

入力方法

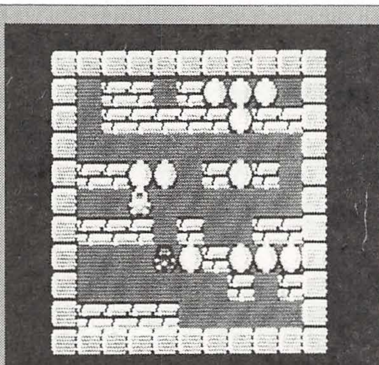
普通に入力してください。

苦労した点

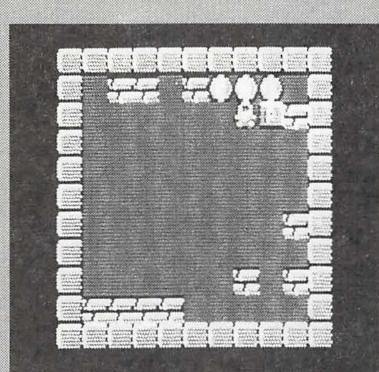
はじめてのゲームなので，すべて苦労しました。改造は好きなようにして，もっとおもしろいゲームにして誰かまた投稿してください。

《第1表》変数表

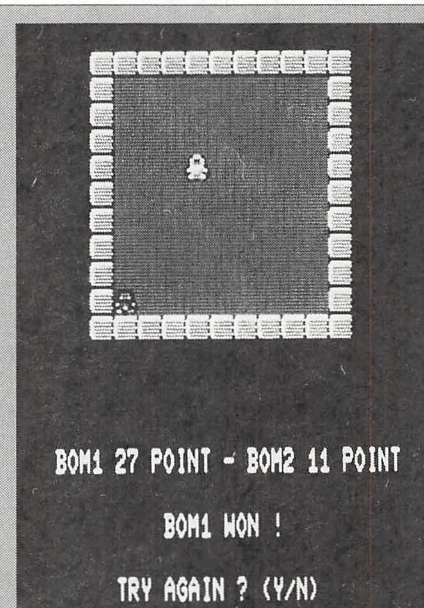
変数	内容
MX, MY	キャラクター座標
PX, PY	仮想VRAM用
SC	コインを取った数
S	ブロックの耐久力
T	壁をくずす早さ
B	プレイヤー1と2
X, Y	プレイヤー移動用



◀《写真1》体当たりでブロックを壊しながらコインを集めます



▶《写真2》たまにブロックを壊したときにパワーアップ・アイテムがでます



▲《写真3》最終的にコインを多く取ったほうが勝ちとなります

★今，影さんをとてもうらやましく思います。なぜかって？バカは風邪ひかないっていうから……。(大阪府東大阪市・大林二茶15才）……【影：今，私は8度3分も熱をだしています。ブイ。編：そんなに熱があんのに何で出社してんですかっ!!影：私の家，寒いの……。】

《リスト2》COINSのメイン・プログラム・リスト

```
5 WIDTH 80:CLS 3:CONSOLE 0,25,0,1
10 GOSUB 680
15 CLS 3:GOSUB 450
20 MX(0)=26:MY(0)=2:MX(1)=42:MY(1)=18:PX(0)=1:PY(0)=1:PX(1)=9:PY(1)=9:SC(0)=0:SC
(1)=0:S(0)=8:S(1)=6:T(0)=1:T(1)=1
30 FOR C=0 TO 1
40  POKE &HC500,MX(C):POKE &HC501,MY(C):POKE &HC502,C+4:A=USR(0)
50 NEXT
60 '------------------------------------------------------------------ (MAIN)
70 X(0)=0:Y(0)=0:X(1)=0:Y(1)=0
80 I0=INP(0):I1=INP(1):I2=INP(2):I4=INP(4):I5=INP(5):I9=INP(9)
90 IF I0=255 AND I1=255 AND I2=255 AND I4=255 AND I5=255 AND I9=255 THEN 70
100 '----------------------------------------------------------------- (MOVE)
110 FOR B=0 TO 1
120  IF B=0 THEN X(0)=(I0=239)-(I0=191):IF X(0)=0 THEN Y(0)=(I1=254)-(I0=251)
130  IF B=1 THEN X(1)=(I2=253)-(I2=239):IF X(1)=0 THEN Y(1)=(I4=127)-(I5=254)
140  P=MP(PX(B)+X(B),PY(B)+Y(B))
150 IF P=1 THEN 240
160  IF P=3 OR P=4 OR P=5 THEN 270
170  POKE &HC500,MX(B):POKE &HC501,MY(B):POKE &HC502,0:A=USR(0)
180  MX(B)=MX(B)+X(B)*2:MY(B)=MY(B)+Y(B)*2
190  PX(B)=PX(B)+X(B):PY(B)=PY(B)+Y(B)
200  POKE &HC500,MX(B):POKE &HC501,MY(B):POKE &HC502,B+4:A=USR(0)
210  IF MP(PX(B),PY(B))=2 THEN MP(PX(B),PY(B))=0:SC(B)=SC(B)+1:PN=PN-1:CMD PLAY"
V15@14O6C16"
220  IF MP(PX(B),PY(B))=6 THEN MP(PX(B),PY(B))=0:T(B)=T(B)+1:CMD PLAY"V15@13O4C8
"
230  IF PN=0 THEN 360
240 NEXT
250 GOTO 70
260 '---------------------------------------------------------- (BROKE BLOCK)
270 S(B)=S(B)-T(B):IF S(B)<=0 THEN 280 ELSE 240
280 CMD PLAY "V15O3@1C8"
290 IF P=3 THEN P1=0
300 IF P=4 THEN P1=2
310 IF P=5 THEN P1=6
320 MP(PX(B)+X(B),PY(B)+Y(B))=P1
330 POKE &HC500,MX(B)+X(B)*2:POKE &HC501,MY(B)+Y(B)*2:POKE &HC502,P1:A=USR(0)
340 S(B)=6:GOTO 240
350 '--------------------------------------------------------------- (HANTEI)
360 LOCATE 21,12:PRINT "BOM1";SC(0);"POINT - BOM2";SC(1);"POINT";
370 LOCATE 3C,14
380 IF SC(0)>SC(1) THEN PRINT"BOM1 WON !"
390 IF SC(1)>SC(0) THEN PRINT"BOM2 WON !"
400 IF SC(1)=SC(0) THEN PRINT"DROW GAME !"
410 LOCATE 26,16:PRINT"TRY AGAIN ? (Y/N) ";
420 A$=INKEY$:IF A$="Y" THEN 10
430 IF A$="N" THEN END ELSE 420
440 '---------------------------------------------------------- (MAKE SCREEN)
450 FOR T=0 TO 10
460  MP(0,T)=1:MP(T,0)=1:MP(10,T)=1:MP(T,10)=1
470 NEXT
480 FOR S=1 TO 9:FOR T=1 TO 9
490  I=INT(RND(1)*6)
500  IF I=1 OR I=2 THEN MP(S,T)=2
510  IF I=3 OR I=4 THEN MP(S,T)=3
520  IF I=5 THEN MP(S,T)=4
530 NEXT:NEXT
540 FOR TR=0 TO 2
550  S=INT(RND(1)*9)+1
560  T=INT(RND(1)*9)+1
570  MP(S,T)=5
580 NEXT
590  MP(1,1)=0:MP(9,9)=0
600 FOR S=12 TO 22:FOR T=0 TO 10
610  P=MP(S-12,T)
620  IF P=2 OR P=4 THEN PN=PN+1
630  IF P=4 OR P=5 THEN P=3
640  POKE &HC500,S*2:POKE &HC501,T*2:POKE &HC502,P:A=USR(0)
650 NEXT:NEXT
660 RETURN
670 '---------------------------------------------------------------- (TITLE)
680 FOR I=0 TO 4:READ A$:LOCATE 31+I*3,7:PRINT A$:FOR T=0 TO 1000:NEXT:NEXT
685 LOCATE 24,9:PRINT "P U S H   S P A C E   K E Y !"
686 A$=INKEY$:IF A$=" " THEN CLS 3:RETURN ELSE 686
690 DATA C,O,I,N,S
```

《リスト1》COINSのマシン語プログラム・リスト

```
10 NEW CMD:CLEAR ,&HBAFF:DEF USR=&HBD50
20 FOR D%=&HBD10 TO &HBD60:READ A$:A=VAL("&H"+A$):POKE D%,A:NEXT
30 FOR D%=&HBB00 TO &HBC4F:READ A$:A=VAL("&H"+A$):POKE D%,A:NEXT
40 RUN"COINS.MAI":END
50 DATA 21,C0,BE,11,40,01,04,19,10,FD,09,EB,21,D0,BA,01
60 DATA 30,00,3C,09,3D,20,FC,D3,5C,CD,39,BD,D3,5D,CD,39
70 DATA BD,D3,5E,CD,39,BD,D3,5F,C9,D5,0E,08,06,02,7E,12
80 DATA 23,13,10,FA,E5,21,4E,00,19,EB,E1,0D,20,EE,D1,C9
90 DATA F3,3A,00,C5,4F,3A,01,C5,47,3A,02,C5,CD,10,BD,FB,C9
100 '■■■■ CHR DATA ■■■■
110 'ROAD
120 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
130 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
140 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
150 'WALL
160 DATA 7F,FE,EA,AA,D5,54,EA,AA,D5,54,EA,AA,55,54,00,00
170 DATA 7F,FE,EA,AA,D5,54,EA,AA,D5,54,EA,AA,55,54,00,00
180 DATA 7F,FE,EA,AA,D5,54,EA,AA,D5,54,EA,AA,55,54,00,00
190 'COIN
200 DATA 00,00,03,00,0E,00,0C,00,0C,00,04,00,00,00,00,00
210 DATA E3,C7,DF,FB,BF,FD,7F,FE,7F,FE,3F,FC,9F,F9,C3,C3
220 DATA 03,C0,1F,F8,3F,EC,7F,F6,7F,F6,3F,EC,1F,F8,03,C0
230 'BLOCK
240 DATA 00,00,CF,FF,9A,AA,5D,54,00,00,FC,FF,A9,AA,55,D5
250 DATA 00,00,CF,FF,9A,AA,5D,54,00,00,FC,FF,A9,AA,55,D5
260 DATA 00,00,CF,FF,9A,AA,5D,54,00,00,FC,FF,A9,AA,55,D5
270 'BOM MAN 1
280 DATA 07,C0,18,30,10,10,1F,F0,7F,FC,1C,70,3F,F8,00,00
290 DATA E7,CF,DD,77,DD,77,9F,F3,60,0D,43,86,B8,39,DC,77
300 DATA 07,C0,18,30,15,50,1F,F0,75,4C,0B,80,38,38,00,00
310 'BOM MAN 2
320 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,15,40,08,00,00,00,00,00
330 DATA E0,0F,C5,47,CD,67,80,03,60,0D,43,86,B8,39,DC,77
340 DATA 00,00,05,40,0D,60,00,00,60,0C,03,80,38,48,00,00
350 'POWER UP ITEM
360 DATA 7F,FE,00,01,07,C1,06,61,07,C1,06,01,00,01,00,00
370 DATA FF,FF,7F,FF,77,DF,76,6F,77,DF,76,FF,7F,FF,80,01
380 DATA 7F,FE,2A,AB,57,D5,26,6B,57,D5,26,AB,55,55,00,00
```

㊟(COINにSがついているが気にしないよう）マシン語は，BD00～BD60とBB～BC4Fまでです。

★参考にした物

はじめてのマシン語　日高 徹・著

ハドソンのボンバーマン

ベーマガ買いつづけて7年ほどですがはじめての投稿です。いつも大きなゲームを考えてしまって最後まで作ったことがありませんでした。小さなゲームですがみんなで楽しんでください。

CHECKER FLAG

影：これが88の作品なの？　キャラクターは小さいし，音もさびしいよ。

Dr.D：KAZU君がはじめて作ったゲームだからな。考えてもみたまえ，君がはじめて作ったゲームもシンプルそのものじゃったろう？

編：影さんがはじめて作ったゲームって何です。

影：私は作ったことがないんだよ。

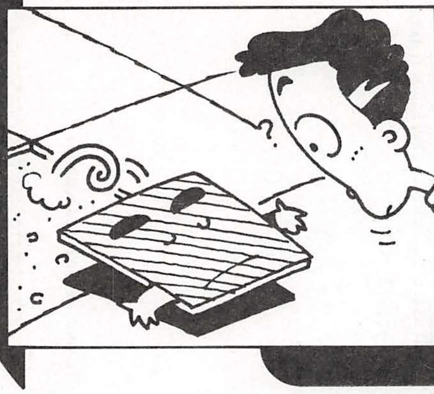
編：どうして？

影：どういうわけか，いつもパソコンが壊れちゃうの。



★浪人生になったら職業欄に「5 その他」と書くのですか？来春に備えて教えてください。（神奈川県平塚市・Andes宮田18才）……【つぐ美：予備校に行くかどうかで大きくかわると思いますが，とり合えずくわしいことは来春までに調べておきます。では。】

PC-8801mkIISR以降(N88-BASIC V2モード)用



プレイ・フィールドを青1色でうめろ!

うらがえせっ

うに

内　容

よくあるパズルゲームです。

しかし面は乱数で作られますので，あの嫌なデータ文は1行もありません。

遊びかた

まず目の前で面を作ってくれますので見たくない人は見ないでください。

テンキーの[2]・[4]・[6]・[8]で四角いカーソルを動かし，スペース・キーまたはテンキーの[0]をおすと，カーソルのあるところと上下左右の4か所が赤なら青に，青なら赤に色が変わります。

こうして全部を青にすればクリアでレベルが上がってすこしむずかしくなります。また[ESC]キーで同じレベルをやり直します。

入力方法

100%BASICですので何にも考えないで打ち込んでも暴走することはないでしょう。それから160行の一は[GRPH]+[X]です。

リストも短くわかりやすくまとめたつもりなので改造等もどんどんしてください。

最後に

プログラムが短いわりには結構見ための美しいので気に入っています。

それと遅いのさえ我慢すればV1モードでも動きます。

91年の12月号のゲームに似てますが，まったく関係ありません。

CHECKER FLAG

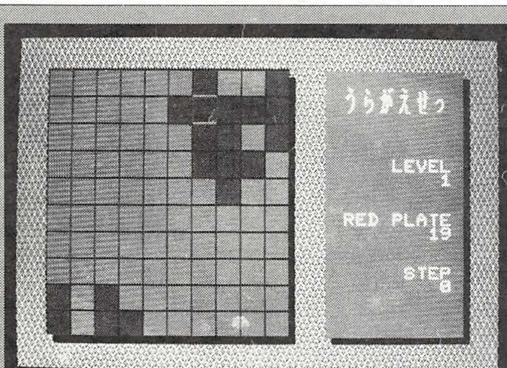
Dr.D:サクリとしたテクニックで手堅くまとめられたリストじゃな。うまいぞ!

編:そうかなあ?わかんないや。

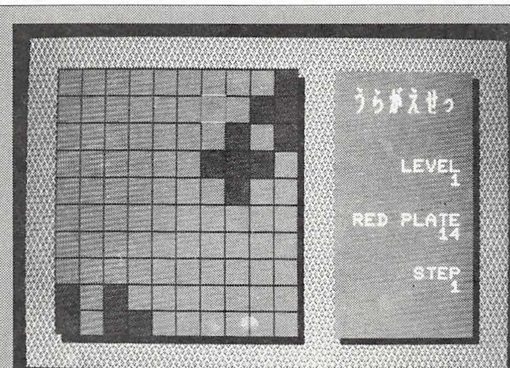
Dr.Dどれ，編君をおどかしてやろう。ダイレクトに160行を打ち込んでRUNしてみたまえ。

編:PAINT(0，100……。ただ色を塗るだけでしょ?おおげさだなあ，RUN。おおお!ええっ!?ま，まさか!

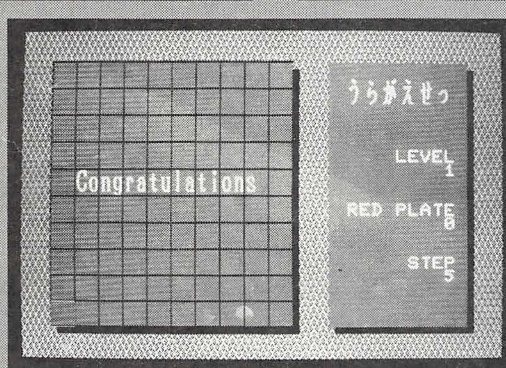
Dr.D:君もさっそく試してみたまえ。



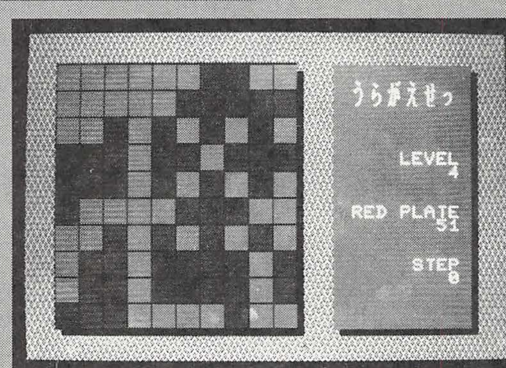
▲《写真1》色を変えたいところにカーソルをもっていってボタンを押せば変わります



◀《写真2》変わる場所はカーソルのところとその上下左右の5枚です



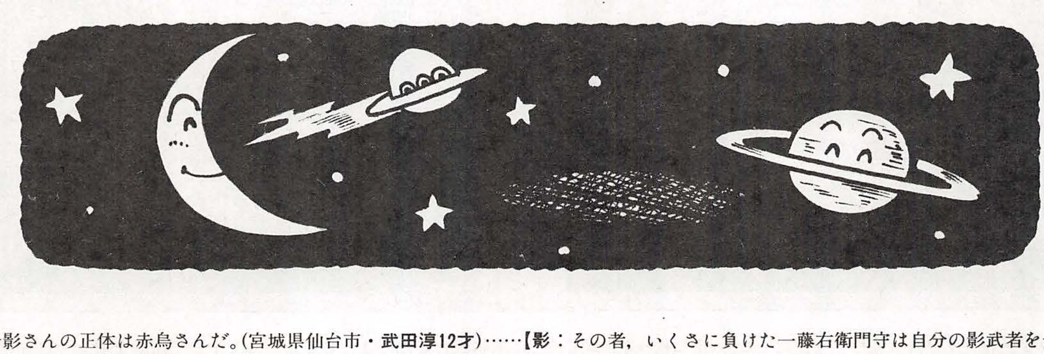
▶《写真3》画面内のパネルを全部きれいに1色にそろえるとクリアです



▼《写真4》さすがにレベル4までくるとむずかしそうだよね

★質問です。影さん本名を教えてください。(大阪市・洲浜真15才)……【影:BMスーパー・スペシャル・クーイズ!!さて私の本名は何でしょう。①山田太郎・②佐々木助三郎・③デービッド・バーレイ。編:何度もお聞きするようですが，正解入ってんでしょうねえ。】

```
100 '─────────────────────────────────────1991.11.16
110 SCREEN 0,0:COLOR 7,0:CLS 3
120 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1
130 DEFINT A-Z:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
140 DIM ST[9,9]:ME$="Congratulations"
150 '─────────────────────────────────────────────
160 PAINT(0,100),"ｽｽ_ﾛﾛﾃfffｽｽ<ﾛﾛ"+CHR$(24)+"ｽｽ<fffﾛﾛﾃ",7
170 LINE( 48,24)-STEP(319,159),0,BF
180 LINE( 39,19)-STEP(319,159),0,BF
190 LINE(416,24)-STEP(184,159),0,BF
200 LINE(408,20)-STEP(184,159),1,BF
210 LOCATE 31, 9:PRINT "LEVEL"
220 LOCATE 27,13:PRINT "RED PLATE"
230 LOCATE 32,17:PRINT "STEP"
240 FOR T=1 TO 6:FOR Z=0 TO 2
250 PUT(408+T*24+Z,30),KANJI(ASC(MID$("0s62EM",T,1))+9206),OR,7,0
260 NEXT:NEXT
270 '─────────────────────────────────────────────
280 LINE(CX*32+39,CY*16+19)-STEP(32,16),0,B
290 ERASE ST:RP=0:STP=0
300 FOR X=0 TO 9:FOR Y=0 TO  9
310 LINE(X*32+40,Y*16+20)-STEP(30,14),1,BF
320 NEXT:NEXT
330 FOR T=0 TO (LV+1)*4
340 CX=INT(RND*10)
350 CY=INT(RND*10):GOSUB 500:NEXT
360 LOCATE 33,10:PRINT USING"###";LV+1
370 '─────────────────────────────────────────────
380 LOCATE 33,14:PRINT USING"###";RP
390 LOCATE 33,18:PRINT USING"###";STP
400 IF RP=0 THEN 600
410 CXX=CX:CYY=CY:R=RND
420 CX=CX+((INP(0) AND 64)=0)*(CX<9)-((INP(0) AND 16)=0)*(CX>0)
430 CY=CY+((INP(0) AND  4)=0)*(CY<9)-((INP(1) AND  1)=0)*(CY>0)
440 IF INP(9)=191 OR (INP(0) AND 1)=0 THEN STP=STP+1:GOSUB 500
450 IF INP(9)=127 THEN 270
460 IF CXX=CX AND CYY=CY THEN 370
470 LINE(CXX*32+39,CYY*16+19)-STEP(32,16),0,B
480 LINE(CX *32+39,CY *16+19)-STEP(32,16),4,B
490 GOTO 370
500 '─────────────────────────────────────────────
510 FOR X=-1 TO 1:FOR Y=-1 TO 1
520 PX=CX+X:PY=CY+Y
530 IF X*Y<>0 OR PX<0 OR PY<0 OR PX>9 OR PY>9 THEN 580
540 ST[PX,PY]=ST[PX,PY] XOR 1
550 ST=ST[PX,PY]
560 LINE(PX*32+40,PY*16+20)-STEP(30,14),ST+1,BF
570 RP=RP+(ST=0)-(ST=1)
580 NEXT:NEXT
590 RETURN
600 '─────────────────────────────────────────────
610 FOR T=1 TO 15:FOR Z=0 TO 2
620 PUT(T*16+55+Z,83),KANJI(ASC(MID$(ME$,T,1))+8960),OR,7,0
630 NEXT:NEXT
640 WAIT 1,128,255
650 LV=LV+1:GOTO 270
```



★影さんの正体は赤鳥さんだ。(宮城県仙台市・武田淳12才)……【影：その者，いくさに負けた一藤右衛門守は自分の影武者を先に逃がし，その影武者に敵がむらがっているスキに楽々と脱出したという。その話と同じことがここでも言えるんじゃないかな？うん。】



マウスを使って走れ！走れ！

走る（はし）ゲーム

TO

内　容

五つあるコースをなるべく速く走るゲームです。

操作のしかた

主人公はマウスを左右に動かすとその方向に傾きます。同時に，傾いている方向に向かって加速するので，それで速度を調節します。

また，マウスの左ボタンを押しておいて離すと，その長さに応じた高さでジャンプします。右ボタンはスペシャル・ドリンク使用です。

遊びかた

主人公を右に向かって動かして，コースをある周回数だけまわればコースクリアです。

下にあるPOWERというのは主人公の体力で，加速，ジャンプをすると減り，何もしないと回復します。

POWERゲージが0になると，主人公は一定の間加速，ジャンプができなくなります。

SPECIALはスペシャル・ドリンクの数で，これを使うと一定時間POWERが減りません。

LOCATION/TIMEの下に表示されている茶色の丸は主人公の位置，水色の丸は時間を示しています。

茶色の丸がCまでたどりつくとコースクリア，水色の丸がCまでたどりつくとタイムアップとなり，ゲーム・オーバーです。

以上のようにして，5コースをクリアすれば終了です。

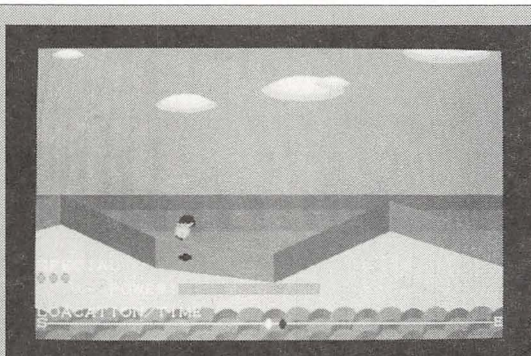
入力方法

リスト1を入力してRUNすると，スプライト・データを作成しはじめますが，回転操作に時間がかかる（約30分）ためひまなときに走らせておいてください。

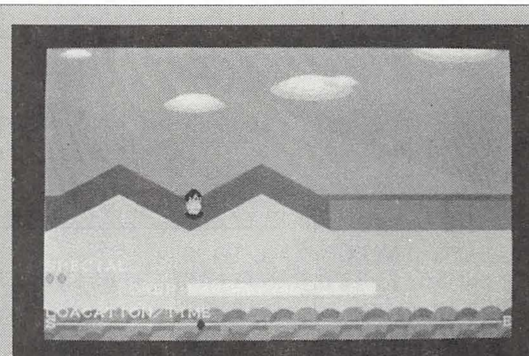
まちがいがなければ，画面にスプライトが表示され，それをマウスで別のパターンに変えられるようになっています。

すべてのパターンに異常がなければ，ドライブ1にディスクを入れて，何かキーを押してください。

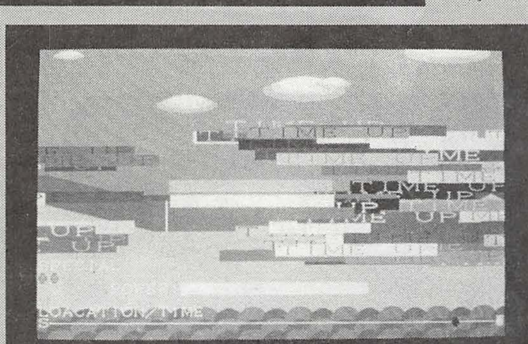
“走る．SPR”というファイルが作られます。



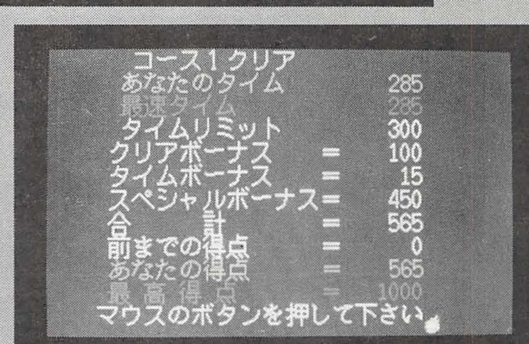
◀《写真1》ゴールに向かって力のあるかぎり走ってください



◀《写真2》ジャンプをうまく使って山や谷を越えて走ったほうが速いかもよ！



▶《写真3》時間内にゴールしないとタイム・オーバーです



▶《写真4》ゴールするとそのときの成績がいろいろとでます

★はじめてベーマガを買ってハガキをだしたらOFに載った。はじめて定期購読にしたらまた載った。こうやって読者を引きつけるベーマガはなかなかしたたかな奴だ。(神奈川県横浜市・仙波苦一18才)……【影：いやいやそんなにほめてもらっちゃって困るなあ。偶然よ！】

この後，**リスト2**を入力してRUNすれば，先ほどつくられたスプライト・データを読み込んでゲームがはじまります（ただし，タイトル画面がでるまでに多少時間がかかります）。

マウスのボタンを押すとスタートするので，遊びかたのところで書いたようにしてください。

その他

面のデータの作りかたがわかる人は適当に変えてみてください。

主人公のスピードが速いと，多少不自然な動きがでることがあります。

音をだしている部分や，各種表示関係（ただしスクロールと主人公の表示以外）をとると動きが速くなります。ひまなときにためしてみてください。

《第1表》変数表（メイン・プログラム※配列のカッコ内の数字は添字の最大番号）

変数	内容	変数	内容
D(500)	デモ用	SN!(72)	SIN関数のかわり
A, A!, A$, B, B$, C, I, J, J!, K, L, X, Y	雑用	MH	自分の向き
ROUND	周回数	M1	マウスの左ボタンの状態
DR	スペシャル・ドリンクの数	M2	マウスの右ボタンの状態
LM	タイム・リミット	NM=not	M1
CN	コース・ナンバー	MX, MY	主人公の位置
SC	スコア	VX, VY	主人公の速度
HS	ハイスコア	TC, TA	主人公が地面についているか
CX(100), CY(100), CJ(100), CH(100), CHX!(100), CHY!(100)	コースデータ	NT=not	TC
TS!(2)	慣性の地形によるデータ	MS	スペシャルのタイム・カウンター
TK!(2)	加速の地形によるデータ	ST	ダウンしたときのカウンター
P(3)	主人公のパターン表示用	POW	主人公の体力
MC(300)	主人公の位置とコースデータの配列の対応	MJ	ジャンプの高さ
SQ(500)	SQR関数のかわり	T	タイム・カウンタ
AT(200)	ATN関数のかわり	TS	ジャンプの音だし用
		P	主人公のパターン表示用・主人公の足音だし用
		MC	主人公の位置とコースデータの配列の対応
		MF(50)	コースごとの最速タイム

《リスト1》走るゲームのスプライト・データ作成のプログラム・リスト

```
10 'スプライト定義用プログラム
20 ' 1990.12.24(Monday)
30 '準備1
40 DIM D%(500):SPRITE SCREEN 0:SCREEN WIDTH 4,640,1:CLS 3
50 '体力表示（定義）
60 FOR I=1 TO 16:LINE (0,0)-(I*16-1,7),1,BF:GET @(0,0)-(((I+1)¥2)*32-1,7),D%
70 PUT PATTERN 56+I,D%,1,14-INT((I-1)/5):NEXT I
80 '準備2
90 SCREEN WIDTH 4,640,4:WIDTH 80,25:CLS 3:PALETTE MODE 0:MOUSE 0
100 FOR I=1 TO 15:READ A:PALETTE I,A:NEXT I
110 '主人公
120 '元絵
130 FOR I=0 TO 2:X=0:Y=0
140 READ A:IF A<16 THEN PSET (X+280,Y+I*20),A:X=X+1:GOTO 160
150 READ B:LINE (X+280,Y+I*20)-(X+B+279,Y+I*20),A-16:X=X+B
160 IF X=40 THEN X=0:Y=Y+1:IF Y=20 THEN GOTO 190
170 IF X>40 THEN PRINT "データ不備":END
180 GOTO 140
190 NEXT I
200 '回転
210 P=3.14159:FOR I=0 TO 15:IF I=7 THEN I=8
220 FOR Y=0 TO 20:FOR X=0 TO 40
230 RAD=ATN((Y-9.5)*2/(X-19.5))+P*((X<19.5)-(I-7)/32)
240 DST=SQR((X-19.5)^2+4*(Y-9.5)^2):XX=19.5+DST*COS(RAD):YY=9.5+DST*SIN(RAD)/2
250 FOR J=0 TO 2:IF XX<0 OR XX>39 OR YY<0 OR YY>19 THEN 270
260 PSET (X+I*40,Y+J*20),POINT(XX+280,YY+J*20)
270 NEXT J,X,Y,I
280 '主人公の影
290 FOR I=0 TO 3:CIRCLE (20+I*40,65),12-I*3,3,,,.25,F
300 CIRCLE (20+I*40,65),8-I*2,4,,,.25,F:NEXT I
310 'その他
320 CIRCLE (7,84),5,10,,,,F,9
330 CIRCLE (23,84),5,4,,,,F,3:CIRCLE (39,84),5,8,,,,F,7
340 'スプライト定義
350 FOR I=0 TO 47:X=(I MOD 16)*40:Y=(I¥16)*20
360 GET @(X,Y)-(X+39,Y+19),D%:PUT PATTERN I+1,D%,4:NEXT I
370 FOR I=0 TO 3:GET @(I*40,60)-(I*40+39,71),D%:PUT PATTERN 49+I,D%,4:NEXT I
380 FOR I=0 TO 2:GET @(I*16,80)-(I*16+15,87),D%:PUT PATTERN 53+I,D%,4:NEXT I
390 '確認，記録
400 LOCATE 0,20:PRINT "ディスクにセーブしてよければ、何かキーを押して下さい。"
410 IF INKEY$<>"" THEN 410
420 PRINT "マウスの左右のボタンで別の絵を表示します。"
430 I=1:MOUSE 1,,,0:TURN ON SPRITE 1
440 LOCATE SPRITE 1,100,100,I
450 LOCATE 0,18:PRINT USING "番号:## 大きさ:###*##";I,PATTERN(I,3),PATTERN(I,4)
460 I=I+MOUSE(2,1)-MOUSE(2,2):I=I+72*((I=73)-(I=0)):IF INKEY$="" THEN 440
470 SAVE PATTERN "走る.spr",ALL
480 END
490 'パレットデータ
500 DATA 40883,32559,15785,11559,40701,28215,56959,48635,40563,32239,65535
510 DATA 00031,65504,00992,65535
520 'データ:mychr1
530 DATA 16,40,16,16,19,7,16,17,16,13,19,13,16,14,16,11,19,17,16,12,16,9,19,20
540 DATA 16,11,16,8,19,14,17,2,19,6,16,10,16,8,19,12,17,4,19,6,16,10,16,8,19,6
550 DATA 17,2,19,3,17,3,20,2,17,2,20,2,1,16,11,16,8,19,6,17,2,19,2,17,4,20,2,17
560 DATA 2,20,2,1,16,11,16,8,19,5,17,16,16,11,16,9,22,4,21,2,18,2,17,11,16,12
570 DATA 16,10,5,22,4,21,2,6,21,10,16,12,16,10,6,21,18,16,11,16,10,6,21,18,18,1
580 DATA 16,10,16,10,2,17,4,6,21,12,18,2,16,10,16,11,18,3,22,2,21,2,22,2,21,2
590 DATA 22,5,16,13,16,10,20,2,22,2,21,13,19,3,16,10,16,10,20,3,22,6,21,2,6,21
600 DATA 3,19,5,16,10,16,12,20,5,16,4,19,7,16,12,16,40
610 'データ:mychr2
620 DATA 16,40,16,16,19,7,16,17,16,13,19,13,16,14,16,11,19,17,16,12,16,9,19,20
630 DATA 16,11,16,8,19,16,17,2,19,4,16,10,16,8,19,14,17,5,19,3,16,10,16,8,19,8
640 DATA 17,2,19,3,17,4,20,2,1,4,16,11,16,8,19,8,17,2,3,17,6,20,2,1,4,16,11,16
650 DATA 8,19,5,17,16,16,11,16,9,22,4,21,2,18,3,17,10,16,12,16,10,5,22,4,21,2,6
660 DATA 21,10,16,12,16,10,22,2,21,17,16,11,16,10,6,21,9,17,3,21,6,16,11,16,10
670 DATA 22,3,21,6,18,2,17,2,21,5,16,12,16,11,22,4,5,22,2,21,4,22,4,21,2,16,12
680 DATA 16,12,22,2,21,13,16,13,16,13,22,6,21,2,19,5,16,14,16,15,20,3,19,9,16
690 DATA 13,16,40
700 'データ:mychr3
710 DATA 16,40,16,16,19,7,16,17,16,13,19,13,16,14,16,11,19,17,16,12,16,9,19,20
720 DATA 16,11,16,8,19,17,17,2,19,3,16,10,16,8,19,16,17,3,19,3,16,10,16,8,19,10
730 DATA 17,2,19,2,17,4,20,2,1,16,11,16,8,19,10,17,2,3,17,5,20,2,1,16,11,16,8
740 DATA 19,5,17,16,16,11,16,9,22,5,21,3,18,3,17,8,16,12,16,10,5,22,5,5,6,21,10
750 DATA 16,12,16,10,22,2,21,17,16,11,16,9,18,2,22,2,21,11,2,17,2,21,2,16,11,16
760 DATA 9,18,2,22,2,21,11,18,3,21,2,16,11,16,11,22,3,21,3,6,21,2,22,3,5,22,2
770 DATA 21,2,16,12,16,11,21,12,22,4,20,2,16,11,16,9,19,5,21,4,6,5,22,4,20,5,16
780 DATA 11,16,10,19,7,16,5,20,4,16,14,16,40
```


★本屋でいろいろと調べた結果，ベーマガのハガキが一番切りにくいという結論に達しました。（大阪府交野市・冬彦16才）……【影：またまたそんなにほめてもらっちゃって困るなあ。本当に偶然なんよ。まあ偶然にしてもうれしいことはうれしいけどね。フフ。】

《リスト2》走るゲームのメイン・プログラム・リスト

```
10 '走るGAME
20 'By TO (1990/12/27-1991/1/3)
30 '■■呼び出し
40 GOSUB *SHOKI
50 GOSUB *DEMO:GOSUB *GAME:GOTO 50
60 '■■■■メイン
70 *GAME
80 GOSUB *GSHOKI
90 GOSUB *MSHOKI
100 '■■■■■■ループ
110 MH=-(MOUSE(0)-320)*.025*(ST=0):M1=MOUSE(2,1) AND ST=0
120 M2=MOUSE(2,2) AND ST=0:NM=NOT M1
130 VX=-VX*(TC*TS!(CJ(MC))+NT)-(MH*TK!(CJ(MC)))*CHX!(MC)*TC
140 VY=-VY*(TC*TS!(CJ(MC))+NT)-(MH*TK!(CJ(MC)))*CHY!(MC)*TC-7-MJ*(TC AND NM)
150 MS=MS-20*(M2 AND DR>0 AND MS=0)+(MS>0):DR=DR+(MS=20)
160 POW=POW+(ABS(MH)-3)*TC+MJ*(TC AND NM)+1
170 POW=-POW*(POW>0 AND POW<100 AND MS=0)-100*(POW>=100 OR MS>0)
180 ST=-ST*(POW>0)-70*(POW=0)+(ST>0)
190 MJ=-MJ*(TC AND M1)-5*(TC AND M1 AND NOT MJ=30)
200 A!=INT(VY*10/(VX-(VX=0)*.01)+100):A=-A!*(A!>0 AND A!<200)-200*(A!>=200)
210 A=AT(A)+16*(VX<0)-CH(MC):A!=SN!(32+A):C=(VX*VX+VY*VY)*.1
220 C=-C*(C<=500)-500*(C>500):TA=TC AND (ABS(A)>7)
230 A=SQ(C)*A!:VX=-(NOT TA)*VX-TA*CHX!(MC)*A:VY=-(NOT TA)*VY-TA*(CHY!(MC)*A-1)
240 B=-B*(B<4)-ABS(A)*(CJ(MC)<>2 AND TC):P=P-(B>3):P=-P*(P<4)
250 VOICE REG 2,247+16*JS*(JS<12):MX=MX+VX*(1-.05*MH*SGN(VX)*(NT)):MY=MY+VY
260 RO=RO+(MX<0 AND RO>=0)-(MX>=CX(CE))
270 MX=MX-CX(CE)*((MX<0)-(MX>=CX(CE))):MC=MC(MX¥8)
280 TY=CY(MC)+(MX-CX(MC))*(CY(MC+1)-CY(MC))/(CX(MC+1)-CX(MC))
290 TC=(MY<=TY):NT=NOT TC:MY=-(NT)*MY-TC*TY:T=T+1:JS=-(JS+1)*NT
300 LOCATE SPRITE 1,180,146-MY*.5,8+MH+P(P)
310 LOCATE SPRITE 2,180,159-TY*.5,52-(.03*(MY-TY)-3)*(MY-TY<100)
320 LOCATE SPRITE 3,624*(MX+CX(CE)*RO)/(CX(CE)*ROUND),184,54
330 LOCATE SPRITE 4,624*T/LM,184,55:LOCATE SPRITE 5,192,160,56+POW*.16
340 LOCATE SPRITE 6+DR,0,0,0:ROLL TO (INT(MX)-100-CX(CE)*(INT(MX)<100),0)
350 VOICE REG 8,-10*((P MOD 2)=0 AND B>3):VOICE REG 2,255+16*JS*(JS<12)
360 VOICE REG 9,(JS-13)*(JS>0 AND JS<12):IF T<LM AND RO<ROUND THEN 110
370 VOICE REG 8,0:VOICE REG 9,0:IF T>=LM THEN *GAMEOVER ELSE *MENOWARI
380 '■■■■■■ゲームごとの初期設定
390 *GSHOKI
400 SCREEN MASK (0,0)-(639,199),1,1:SCREEN WIDTH 5,320,4:WIDTH 40,12
410 PALETTE MODE 2,2:COLOR 11,0,0:BUFFER 0,320,100,4;320,50,4;320,250,4
420 SCREEN WINDOWS 0,(0,0),100,0;(0,100),250,2;(0,350),50,1
430 BUFFER=0:CLS 3:BUFFER=1:CLS 2:BUFFER=2:CLS 2
440 LOCATE 10,5:PRINT "がんばってください！！"
450 RESTORE *GDATA:BUFFER=0:COLOR ,12:CLS 2
460 FOR I=0 TO 4:READ A,B,C:CIRCLE (A,B),C,15,,,.5,F
470 CIRCLE (A,B-C*.2),C*.8,14,,,.5,F:CIRCLE (A,B-C*.4),C*.6,13,,,.5,F:NEXT I
480 BUFFER=1:COLOR ,15:CLS 2:FOR J=0 TO 2:FOR I=0 TO 20
490 CIRCLE (I*32+16*(J MOD 2=0),25+J*16),22,10,,,,F
500 CIRCLE (I*32+16*(1+(J MOD 2=0)),25+J*16),20,11,,,,F:NEXT I,J
510 RESTORE *CDATA:CN=0:SC=0:RETURN
520 '■■■■■■面ごとの初期設定
530 *MSHOKI
540 SCREEN MASK (0,0)-(639,199),1,1
550 MX=0:VX=0:VY=0:MH=0:T=0:POW=100:MC=0:MS=0:P=0:RO=0:CX(0)=0
560 CN=CN+1:ST=0:TC=-1:NT=0:MJ=0
570 READ ROUND,DR,LM,CY(0),CJ(0):MY=CY(0):IF ROUND=999 THEN RETURN *GAMEEND
580 IF MF(CN-1)=0 THEN MF(CN-1)=LM
590 WIDTH 40,12:CLS:PRINT USING "コース  ######";CN
600 PRINT USING "周回数  ######";ROUND
610 PRINT USING "制限時間######";LM:I=1:K=-1
620 C=CJ(0)
630 READ A:IF A<0 THEN C=-A-10:READ A
640 READ B:IF A=999 THEN K=0:CE=I:A=1:B=CY(0)
650 CX(I)=CX(I-1)+A*8:FOR L=(CX(I-1)/8) TO (CX(I)/8):MC(L)=I-1:NEXT L
660 CY(I)=B:CH(I-1)=-ATN((B-CY(I-1))/(A*8))*16/3.14159
670 J!=SQR(A*A*64+(B-CY(I-1))^2):CHX!(I-1)=A*8/J!:CHY!(I-1)=(B-CY%(I-1))/J!
680 CJ(I)=C:I=I+1:IF K THEN 630
690 PRINT USING "一周     ######";CX(CE)
700 BUFFER 0,320,100,4;320,50,4;CX(CE),250,4
710 A$=CHR$(&HAB):A$=A$+A$+A$+A$:B$=CHR$(&HBA):A$=A$+B$+B$+B$+B$
720 BUFFER=2:CLS 2:PAINT (0,0),A$:LINE (0,0)-(CX(CE)-1,100),12,BF
730 LINE (0,100)-(CX(CE)-1,120),11,BF:LINE (0,150)-(CX(CE)-1,249),10,BF
740 FOR J=0 TO 1:FOR I=0 TO CE%-1
750 A!=ABS(CH(I))*.4:C=1+CJ(I)*3+A!+(A!>2)*(A!-2):D=1-(C-1)*(J=1)
760 LINE (CX(I),209-CY(I))-(CX(I),249-CY(I)),D:LINE -(CX(I+1),249-CY(I+1)),D
770 LINE -(CX(I+1),209-CY(I+1)),D:LINE -(CX(I),209-CY(I)),D
780 IF J=0 THEN PAINT (CX(I)+1,239-CY(I)),C,1
790 NEXT I:IF J=0 THEN PAINT (0,249),15,1
800 NEXT J:LINE (CX(0),209-CY(0))-(CX(0),249-CY(0)),13
810 SCREEN WINDOWS 0,(0,0),100,0;(0,100),250,2;(0,350),50,1:CLS
820 FOR I=1 TO 5:LOCATE SPRITE I,0,0,0:NEXT I
830 WIDTH 80,25:ROLL TO (CX(CE)-100,0)
840 SCREEN MASK (0,0)-(0,0),0,0:MOUSE 1,320,0,0:TURN ON SPRITE 1,2,3,4,5
850 LOCATE 0,18:PRINT "ＳＰＥＣＩＡＬ":LOCATE 0,22
860 PRINT "ＬＯＡＣＡＴＩＯＮ／ＴＩＭＥ":PRINT "Ｓ";
870 FOR I=1 TO 76:PRINT "－";:NEXT I:PRINT "Ｅ";
880 LOCATE 12,20:PRINT "ＰＯＷＥＲ：";
890 FOR I=0 TO DR-1:LOCATE SPRITE 6+I,I*16,152,53:TURN ON SPRITE 6+I:NEXT I
900 VOICE REG 3,0:VOICE REG 6,30:VOICE REG 7,53:VOICE REG 8,0:VOICE REG 9,0
910 FOR I=350 TO CY(0) STEP -1:VOICE REG 8,12-INT((I-CY(0))/40)
920 LOCATE SPRITE 2,180,159-CY(0)*.5,52-(.03*(I-CY(0))-3)*(I-CY(0)<100)
930 LOCATE SPRITE 1,180,146-I*.5,8:NEXT I
940 BGM 0:PLAY "t100v10q7@0o4c2c2c2>q8c2":RETURN
950 '■■■■■■面クリア
960 *MENOWARI
970 ROLL TO (CX(CE)-100,0)
980 FOR I=MY TO 350:VOICE REG 8,12-INT((I-CY(0))/40)
990 LOCATE SPRITE 2,180,159-CY(0)*.5,52-(.03*(I-CY(0))-3)*(I-CY(0)<100)
1000 LOCATE SPRITE 1.180.146-I*.5.8:NEXT I
1010 TURN OFF SPRITE:WIDTH 40,12:CLS:SCREEN MASK (0,0)-(639,199),1,1:COLOR 13
1020 STOPM:PLAY "t120o5@3918c4cgab>c","t120@3114c.g.>c."
1030 PRINT "        コース";AKCNV$(MID$(STR$(CN),2,2));"クリア":COLOR 12
1040 PRINT USING "      あなたのタイム          ####";T:COLOR 14
1050 IF MF(CN-1)>T THEN MF(CN-1)=T
1060 PRINT USING "      最速タイム            ######";MF(CN-1):COLOR 11
1070 PRINT USING "      タイムリミット        ######";LM
1080 PRINT USING "     クリアボーナス     = ######";CN*100
1090 PRINT USING "     タイムボーナス     = ######";LM-T
1100 PRINT USING "     スペシャルボーナス= ######";DR*150
1110 J=CN*100+LM-T+DR*150
1120 PRINT USING "     合     計          = ######";J
1130 PRINT USING "     前までの得点       = ######";SC
1140 SC=SC+J:COLOR 12
1150 PRINT USING "     あなたの得点       = ######";SC
1160 COLOR 14:IF HS<SC THEN HS=SC
1170 PRINT USING "     最 高 得 点        = ######";HS:COLOR 11
1180 PRINT "    マウスのボタンを押して下さい";:TURN ON SPRITE 1:I=-40
1190 IF T=MF(CN-1) OR SC=HS THEN VOICE REG 7,39 ELSE VOICE REG 7,63
1200 VOICE REG 6,12
1210 I=-(I+41)*(I<640)-40:IF I MOD 68=0 THEN COLOR ,,INT(RND(1)*65535!)
1220 LOCATE SPRITE 1,I,180,8+P(INT(((I+40) MOD 120)/30))
1230 VOICE REG 8,1+ABS(6-INT((I+40) MOD 120)/10):VOICE REG 9,6
1240 IF MOUSE(2,1) OR MOUSE(2,2) THEN 1250 ELSE 1210
1250 COLOR ,,0:TURN OFF SPRITE:STOPM:GOTO 90
1260 '■■■■■■ゲームオーバー／エンド
1270 *GAMEOVER
1280 STOPM:PLAY ,,,"t120s0m8000l16cecdc1","t120s0l16egefe1","t120s0l16gecfg1"
1290 FOR I=0 TO 1000:NEXT I:TURN OFF SPRITE 1,2:FOR I=1 TO 500
1300 X=INT(RND(1)*(CX(CE)-112)):Y=INT(RND(1)*184):B=INT(RND(1)*16)
1310 C=INT(RND(1)*16):FOR J=0 TO 6
1320 PUT @(X+J*16,Y),KANJI(ASC(MID$("ＴＩＭＥ ＵＰ",J*2+1,2))),,B,C
1330 NEXT J:ROLL ,2:IF (MOUSE(2,1) OR MOUSE(2,2)) AND I>20 THEN I=500
1340 NEXT I:TURN OFF SPRITE:RETURN
1350 *GAMEEND
1360 SCREEN WIDTH 5,320,16:COLOR ,0:WIDTH 40,12:CLS 3
1370 SCREEN MASK (0,0)-(0,0),0,0
1380 VOICE REG 7,37:VOICE REG 6,20:VOICE REG 2,1:VOICE REG 3,200
1390 PRINT "   おめでとう！全コース走破しました！"
1400 LOCATE 8,10:PRINT "Programmed by TO (1991/1/3)"
1410 FOR I=1 TO 60:X=INT(RND(1)*320):Y=INT(RND(1)*400):L=INT(RND(1)*100)+20
1420 FOR K=1 TO 10:J!=INT(RND(1)*65536!)
1430 CIRCLE (X,Y),L*K/10,J!
1440 VOICE REG 8,16-K:VOICE REG 9,-(17-K*2)*(K<9)
1450 IF (MOUSE(2,1) OR MOUSE(2,2)) AND I>10 THEN I=60
1460 NEXT K,I:STOPM:RETURN
1470 '■■■■デモ
1480 *DEMO
1490 SCREEN WIDTH 4,320,4:BUFFER 0,40,220,4:PALETTE MODE 0:WIDTH 40,12
1500 BUFFER=0:COLOR 11,0,40563!:CLS 3:SCREEN WINDOWS 0,(0,0),200,0
1510 LOCATE 12,2:PRINT "走るゲーム"
1520 LOCATE 8,8:PRINT USING "あなたの得点######";SC
1530 LOCATE 8,9:PRINT USING "最 高 得 点 ######";HS
1540 LOCATE 5,10:PRINT "マウスのボタンを押して下さい":I=7:P=0:TURN ON SPRITE 1
1550 I=I+INT(RND(1)*3)-1:I=I-(I=0)+(I=17):P=P+1:P=-P*(P<>4)
1560 GET PATTERN I+P(P),D:PUT (0,0)-(39,219),D,PSET
1570 LOCATE SPRITE 1,300,90,I+P(P):FOR J=0 TO 1000:NEXT J
1580 IF NOT (MOUSE(2,1) OR MOUSE(2,2)) THEN 1550
1590 TURN OFF SPRITE:RETURN
1600 '■■■■初期設定
1610 *SHOKI
1620 SCREEN WIDTH 5,320,4:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0:CLS 3
1630 SCREEN MASK (0,0)-(639,199),0,0
1640 FOR I=0 TO 1:FOR J=1 TO 15:READ A:PALETTE I*16+J,A:NEXT J,I
1650 SPRITE SCREEN 0:MOUSE 0:MOUSE 3,0,2:MOUSE 4,40,0,639,0:STOPM
1660 LOAD PATTERN "走る.spr",ALL:DEFINT A-Z
1670 DIM D(500),CX(100),CY(100),CJ(100),CH(100),CHX!(100),CHY!(100),TS!(2)
1680 DIM TK!(2),P(3),MC(300),SQ(500),AT(200),SN!(72),MF(50)
1690 HS=1000:TS!(0)=.7:TS!(1)=.1:TS!(2)=1:TK!(0)=1.4:TK!(1)=.4:TK!(2)=.3
1700 P(0)=0:P(1)=16:P(2)=32:P(3)=16
1710 PRINT "関数ＳＱＲを配列に読み込んでいます。"
1720 FOR I=0 TO 500:SQ(I)=SQR(I*10):NEXT I
1730 PRINT "関数ＡＴＮを配列に読み込んでいます。"
1740 FOR I=0 TO 200:AT(I)=-ATN(I*.1-10)*16/3.13+8:NEXT I
1750 PRINT "関数ＳＩＮを配列に読み込んでいます。"
1760 FOR I=0 TO 72:SN!(I)=SIN(I*3.14159/16):NEXT I
1770 RETURN
1780 DATA 40883,32559,15785,11559,40701,28215,56959,48635,40563,32239,65535
1790 DATA 00031,65504,00992,65535
1800 DATA 32491,28239,24013,32297,28135,23973,57023,48763,40439,52389,44131
1810 DATA 11453,65535,57211,48887
1820 '■■■■■グラフィックデータ
1830 *GDATA
1840 DATA 100,80,20,20,10,10,280,4,30,180,60,28,200,50,12
1850 '■■■■■地形データ
1860 *CDATA
1870 'ROUND,DR,LM,cy(0),cj(0)[,(cx(n)-cx(n-1))/8,cy(n),][,-cj-10],999,999
1880 '[,ROUND,DR,･･･,999,999],999,999,999,999,999
1890 DATA 3,3,300,50,0,10,50,1,70,2,70,1,50,18,55,12,110,8,50,10,30,10,100
1900 DATA 12,40,5,100,8,50,999,999
1910 DATA 4,3,330,100,0,22,100,6,150,6,100,6,150,6,100,16,100,7,50,7,100
1920 DATA 10,110,9,180,20,100,999,999
1930 DATA 4,2,220,80,0,-12,32,80,-11,30,80,-12,12,80,30,76,-10,15,80,10,80
1940 DATA 999,999
1950 DATA 3,3,350,70,0,20,70,3,120,8,120,3,70,3,120,8,120,3,70,12,70,3,110
1960 DATA 10,110,3,155,10,155,4,205,-12,10,205,32,82,3,83,3,30,9,2,-10
1970 DATA 5,40,10,80,20,70,999,999
1980 DATA 4,4,650,100,0,20,100,4,108,3,124,3,156,3,172,3,180,-12,3,184,3,180
1990 DATA 3,172,3,156,3,124,3,92,3,60,3,44,3,36,3,32,3,36,3,44,3,60,3,80,3,92
2000 DATA 4,100,3,102,10,102,8,90,5,87,2,87,2,90,3,98,5,130,2,150,2,190,-10
2010 DATA 6,190,12,20,20,20,-11,7,80,-10,4,80,4,100,4,90,2,70,2,10,-12,4,10
2020 DATA 2,70,4,90,5,100,10,100,999,999
2030 DATA 999,999,999,999,999
```

★よーく，この文を見てください。だんだん眠くなってきたでしょう。ほぉら，だんだん眠く…なっ…ZZzo。(千葉県船橋市・HIDE.MI.18才)……【影：私の使うネタを送ってくるなんて，ずいぶん度胸がいいでないの。えーっ，なんか〜〜言っ…た，ら……ZZzo。】

PC-9801/286シリーズ(N88-日本語BASIC(86))用



衛星を使って宇宙戦争だ！

ある提督の暇つぶし

北野 貴之

●内 容●

宇宙暦713年，400年余り続いた侵略戦争に，一応終止符が打たれて平和条約が星々の間で結ばれてから約半世紀たつ今提督達の間で，あるゲームが流行っていた。

●遊びかた●

このゲームは18×11ヘクスの中で行なわれ時間内にどれだけ多くのヘクスを占領したかを競うことが目的です。

自分の侵略衛星("○")を動かして占領ボタンを押すと，そのヘクスは自分の色に塗り変えられます。ただし，自分の占領したヘクスは一度でるとそのヘクスには入れなくなってしまいます。このため，あまり多くの土地を占領すると動けなくなる場合があります。この場合，ファイナル・ボタンを押すと，自分を中心にした5×5ヘクスが相手の領地となり，移動できるようになります。

ファイナル・ボタンは5回まで使用できます。このボタンをうまく使うことにより相手を移動不能にすることも可能です。

●操作方法●

●赤のプレイヤー… Ｉ Ｍ Ｊ Ｌで上下左右に移動。

占領ボタン…Ｚ

ファイナル・ボタン…Ｘ

●青のプレイヤー… テンキーの５ ２ １ ３で上下左右移動。

占領ボタン…０

ファイナル・ボタン…．

●スタートは－(マイナス・キー)です。

●入力方法●

リストをそのまま打ち込んでランすると画面がでます。コロンは抜いてもかまいませんよ。動きが遅いと感じる人は1370行の150の値を小さく，速いと思う人は同じ行の150の値を多くしてください。

●ゲームのコツ●

このゲームは少しコツのようなものがあります。それは，必ず自分が通れるように道を作りながら占領することです。

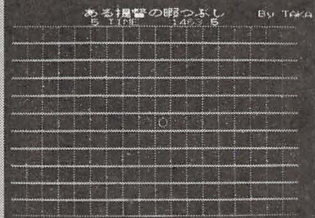
あと，かたまって占領しないこと。これをすると相手のプレイヤーが侵入してきてどんどん自分の領地を占領されていきます。

やればやるほど奥の深いゲームです。反射神経と頭脳を駆使して楽しんでください。

●終わりに●

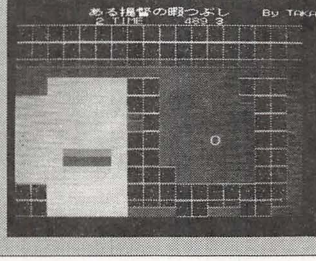
まず感謝の言葉から。試験中なのに文句を言わずにテストプレイをしてくれた，妹の友佳子，プログラムを組んでいる途中で発狂しかけているとき，電話で励ましてくれた真由美，そして，このゲームの原案となった画面を見せてくれた夢!!に…本当にありがとう。

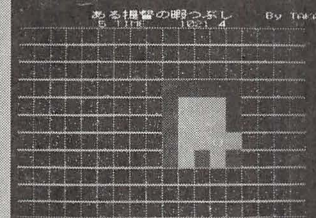
夢に感謝するというと変に思われますが，最近，正夢というか予知夢というか



▲《写真1》侵略衛星を動かして色を塗りまくってください

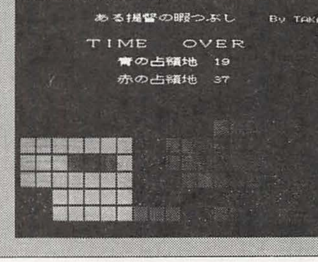
▼《写真2》自分が占領したところはもう通ることができないので注意しよう





▲《写真3》1回の勝負中に5回ファイナル・ボタンを押すことができます

▼《写真4》占領した面積の大きいほうが勝ちとなります



変わった夢をよく見るんですよ。この間なんか，ベーマガ90年10月号に載っていた，SegmentさんのThe Slime Storyを打ちこんで遊んでいたのですが，８面がどうしても解けなく，腹立つからそのまま寝てしまったんですよ。

そうしたら夢の中で，なんと８面を解いてくれたんです。びっくりして目をさまして，夢のとおりにしてみると一瞬にして解けてしまった。俺は起きているときよりも寝てるときのほうが賢いのかと思うと複雑な気分で……。

《第１表》変数表

変数	内容
M(19, 12)	どちらが占領しているか判定
X(2)	プレイヤーのX座標
Y(2)	プレイヤーのY座標
VX(2)	プレイヤーのX座標の移動量
VY(2)	プレイヤーのY座標の移動量
B(2)	占領，ファイナル・ボタンが押されたかどうか
CB(2)	ファイナル・ボタンの残りの数
T	残り時間

ある提督の暇つぶしのプログラム・リスト

```
1000    WIDTH 40,25 : SCREEN 0,,0,1 : CONSOLE 1,25,0,1 : CLS 3
1010    DIM M(19,12),A$(2),X(2),Y(2),VX(2),VY(2),B(2),CB(2)
1020    X(0)=10 : Y(0)=6 : X(1)=9  : Y(1)=6 : T=1500
1030    CB(0)=5 : CB(1)=5 : CLS
1040    LOCATE 11,0 : COLOR 6 : PRINT "ある提督の暇つぶし     By TAKA";
1050    LOCATE 14,1 : COLOR 4 : PRINT "PUSH [-] KEY";
1060    LOCATE 16,3 : COLOR 4 : PRINT "TO START";
1070    COLOR 2 : LOCATE 18,12 : PRINT "◠";
1080              LOCATE 18,13 : PRINT "◡";
1090    COLOR 1 : LOCATE 20,12 : PRINT "◠";
1100              LOCATE 20,13 : PRINT "◡";
1110    GOSUB *STAR
1120    LOCATE 16,3 : PRINT SPC(8);
1130    FOR I=1 TO 11
1140            FOR J=1 TO 18
1150                    M(J,I)=0
1160                    LINE(J*32,I*16)-(J*32+31,I*16+15),4,B
1170            NEXT
1180    NEXT
1190    LOCATE 12,1 : COLOR 3 : PRINT "5";
1200    LOCATE 27,1 : COLOR 5 : PRINT "5";
1210 :
1220 *MAIN
1230 FOR K=0 TO 1
1240    A=INP(&HE0) : B=INP(&HE3) : C=INP(&HE5) : D=INP(&HE1)
1250    VX(0)=(A=253 AND X(K)>1)-(A=247 AND X(K)<18)
1260    VY(0)=(A=223 AND Y(K)>1)-(A=251 AND Y(K)<11)
1270    VX(1)=(B=251 AND X(K)>1)-(B=239 AND X(K)<18)
1280    VY(1)=(B=253 AND Y(K)>1)-(B=223 AND Y(K)<11)
1290    B(0)=(D=191)*2-(A=254)
1300    B(1)=(C=254 AND VX(1)=0 AND VY(1)=0)*2-(C=251 AND VX(1)=0 AND VY(1)=0)
1310            IF M(X(K)+VX(K),Y(K)+VY(K))=K+1 THEN VX(K)=0 : VY(K)=0
1320            IF X(1-K)=X(K)+VX(K) AND Y(1-K)=Y(K)+VY(K) THEN VX(K)=0:VY(K)=0
1330            IF VX(K)<>0 OR  VY(K)<>0  THEN GOSUB *IDOU
1340            IF B(K)<>0 THEN ON ABS(B(K)) GOSUB *BOMB,*G.BOMB
1350    FOR I=0 TO 200 : NEXT '<-この150の値を小さくすると動きが早くなる
1360 NEXT K
1370    T=T-1 : LOCATE 14,1 : COLOR 4 : PRINT USING "TIME     ####";T
1380    IF T=0 THEN GOTO *KEISAN
1390 GOTO *MAIN
1400 :
1410 *IDOU
1420    LOCATE X(K)*2,Y(K)*2    : PRINT "  ";
1430    LOCATE X(K)*2,Y(K)*2+1  : PRINT "  ";
1440    X(K)=X(K)+VX(K) : Y(K)=Y(K)+VY(K) : COLOR K+1
1450    LOCATE X(K)*2,Y(K)*2    : PRINT "◠";
1460    LOCATE X(K)*2,Y(K)*2+1  : PRINT "◡";
1470 RETURN
1480 :
1490 *BOMB
1500    LINE(X(K)*32,Y(K)*16)-(X(K)*32+31,Y(K)*16+15),K+1,BF
1510    M(X(K),Y(K))=K+1
1520    FOR I=0 TO 10 : FOR J=0 TO 10 : BEEP 1:NEXT:BEEP 0:NEXT
1530 RETURN
1540 :
1550 *G.BOMB
1560    IF CB(K)=0 THEN RETURN
1570    FOR I=-2 TO 2
1580            FOR L=0 TO 50
1590                    BEEP 1 :  FOR J=0 TO I : BEEP 0 : NEXT
1600            NEXT
1610            ROLL -7 : FOR J=0 TO 150:NEXT : ROLL 7
1620            FOR J=-2 TO 2
1630                 IF X(K)+J<1 OR X(K)+J>18 OR Y(K)+I<1 OR Y(K)+I>11 THEN 1650
1640                 M(X(K)+J,Y(K)+I)=2-K
1650            NEXT
1660    NEXT
1670    LINE(X(K)*32-64,Y(K)*16-32)-(X(K)*32+95,Y(K)*16+47),2-K,BF
1680    LINE(0,0)-(31,199),0,BF
1690    LINE(0,0)-(639,15),0,BF
1700    LINE(608,0)-(639,199),0,BF
1710    LINE(0,192)-(639,199),0,BF
1720    CB(K)=CB(K)-1
1730    LOCATE 26,1 : COLOR 5 : PRINT CB(0);
1740    LOCATE 11,1 : COLOR 3 : PRINT CB(1);
1750 RETURN
1760 :
1770 *KEISAN
1780    CLS : X(1)=0 : X(2)=0
1790    LOCATE 16,13 : COLOR 6 : PRINT "TIME  OVER";
1800    FOR I=0 TO 100 : FOR J=0 TO I : BEEP 1 : NEXT : BEEP 0 : NEXT
1810    LOCATE 10,13 : COLOR 6 : PRINT "TIME   OVER";
1820    LOCATE  0,24 : FOR I=0 TO 9 : PRINT : NEXT
1830    FOR I=1 TO 12
1840            FOR J=1 TO 18
1850                    LINE(J*32,I*16)-(J*32+31,I*16+15),0,B
1860            NEXT
1870    NEXT
1880    LOCATE 14,5 : COLOR 5 : PRINT "青の占領地   0";
1890    LOCATE 14,7 : COLOR 3 : PRINT "赤の占領地   0";
1900    FOR I=1 TO 11
1910            FOR J=1 TO 18
1920                    A=M(J,I)
1930                    IF A=0 THEN GOTO 1970
1940                    X(A)=X(A)+1
1950                    LOCATE 25,3+A*2
1960                    COLOR 5-(A-1)*2 : PRINT X(A);
1970                    LINE(J*32,I*16)-(J*32+31,I*16+15),0,BF
1980                    BEEP 1 : BEEP 0 : FOR K=0 TO 500 : NEXT
1990            NEXT
2000            FOR J=0 TO 30 : FOR K=0 TO 50 : BEEP 1 : NEXT : BEEP 0 : NEXT
2010    NEXT
2020    IF X(1)<X(2) THEN A$="赤の勝ち" : A=3 : ELSE A$="青の勝ち" : A=5
2030    IF X(1)=X(2) THEN A$="引き分け" : A=6
2040    LOCATE 17,10 : COLOR A : PRINT A$;
2050    COLOR 4 : LOCATE  6,13 : PRINT "PUSH  [ - ]  KEY";
2060    CLS 2 : GOSUB *STAR
2070 GOTO 1020
2080 :
2090 *STAR
2100    WHILE INKEY$<>"-"
2110            PSET(RND*575+32,RND*175+16),RND*6+1
2120            FOR I=0 TO 50 : NEXT
2130    WEND
2140 RETURN
```


★私の母は，かぜ薬のことを田原俊彦と呼んでいる。私は学校でマッチと呼ばれている。(神奈川県綾瀬市・アコピャンすぎく18才)……【影：私の母は，吉永小百合で，父は高倉　健と呼ばれている。その子である私は吉田栄作と呼ば……。つぐ美：れるわけないでしょ。】



石の色をそろえよう

STONE LAND

(ストーン ランド)

塩塚　弘明

内　容

落ちてくる色とりどりの石を，決められた数だけ取り，いらない石は撃つというゲームです。

遊びかた

テンキーの④⑥で左右に動かし，スペース・キーでビームを撃ちます。また，石は下に落としてはいけません。落とすとライフが減るとともに，天井が下がってきます。ライフが0になるとミスです。

また，石は画面右下にあるMAXというのに合わせなければいけません。それを越えてもミスです。画面の右のほうに石を何個取ったかが，左のほうにはMAXになった石を表示していますので，見ながらやるといいでしょう。

レベル8までMAXが上がり，レベル9から天井のはじめの高さと死んだときの高さが下がりはじめます。レベル15をクリアするとエンディングです。スピードも，レベル6まで少しずつ上がっていきます。

言い忘れましたが，スペース・キーでゲーム・スタート，ESCキーでポーズがかかります。

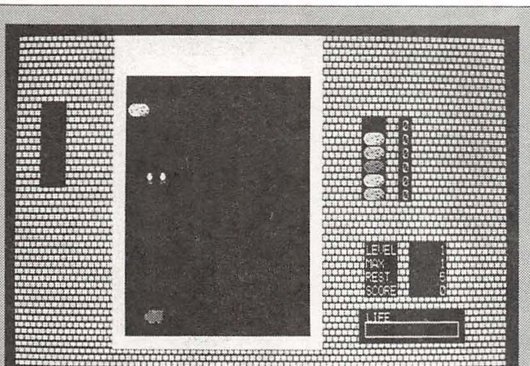
最後に

このゲームは，はじめてのまともなゲームなので，けっこうムダがあるかもしれません。天上を下げるなどして，できるだけおもしろくしたつもりですが，どうでしょう？これからは，たくさんゲームを作りたいと思います。

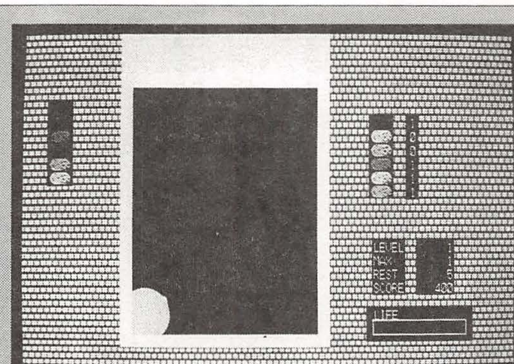
★　★

《第1表》変数表

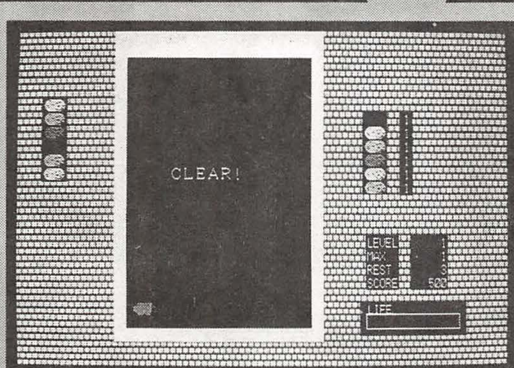
変数	内容
X	自分の座標
BX, BY	石の座標
TX, TY	ビームの座標
BC	石の色
B(1～6)	取った石の数
LE	レベル
MI	残機
SP	スピード
LI	ライフ
TE	天井の高さ
WTE	天井のはじめの高さ



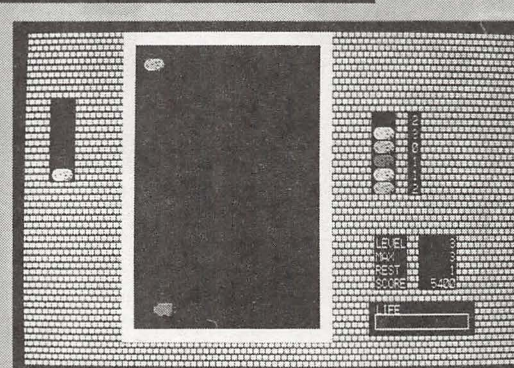
◀《写真1》いらない石はビームで壊して取らないようにしよう



◀《写真2》まちがえて同じ色の石を取ってしまうとミスになります



◀《写真3》レベル1はそれぞれの色の石を1個ずつ取ればクリアです

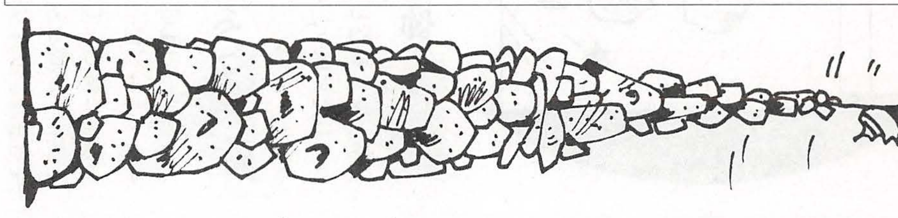


◀《写真4》レベルが上がるとそろえる石の数も増えていきます

★読者のみなさんにお聞きします。僕ははじめてパソコンというものを手にしました。ソフトがほしいんですけど，何を買ったらいいんでしょう。教えてください。機種は中古のPC-6601SRです。(埼玉県川越市・中古人15才)……【編：アドバイスしてあげよう。】

STONE LANDのプログラム・リスト

```
10 '************** STONE LAND ******************
20 WIDTH 80,25:CLS 3:SCREEN 3,0:CONSOLE 0,25,0,1
30 DIM CH%(125),A%(56,16),B%(32,32)
40 X=239:BX=143:BY=16:BC=1:TX=239:TY=304:LE=1:MX=1:MI=5:SP=50
50 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):GOSUB *RE:GOSUB *TI
60 '----- 画面 -----
70 GOSUB *SP:SX=160:COLOR 7
80 FOR I=0 TO 22:LOCATE 16,I:PRINT "■■";SPC(30);"■■":NEXT
90 TE=WTE:GOSUB *TE:LI=15:GOSUB *LIFE
100 COLOR 7:LOCATE 57,15:PRINT USING"LEVEL    #####";LE
110 LOCATE 57,16:PRINT USING"MAX      #####";MX
120 LOCATE 57,17:PRINT USING"REST     #####";MI
130 LOCATE 57,20:PRINT "LIFE":GOSUB *MA
140 FOR I=1 TO 6:PUT(450,I*16+80),CH%(72),PSET,I,0:NEXT
150 '----- MAIN -----
160 COLOR 7:LOCATE 57,18:PRINT USING"SCORE  ######";SC
170 GOSUB 450:GOSUB 550:GOSUB 450:GOSUB 500:GOSUB 550
180 IF INP(&HE9)=127 THEN *PAUSE
190 W=SP:GOSUB *WT:GOTO 160
200 '----- サブ -----
210 *LIFE COLOR 2:LOCATE 57,21:PRINT STRING$(LI,"■")+"    ":RETURN
215 W=SP:GOSUB *WT:GOTO 190
220 FOR I=0 TO 624 STEP 16:FOR J=0 TO 384 STEP 16
230 PUT(I,J),CH%(108),PSET,2,0:NEXT J,I:RETURN
240 *SP LINE(498,96)-(514,192),0,BF:LINE(454,240)-(496,304),0,BF
250 LINE(512,240)-(560,304),0,BF:LINE(32,80)-(64,176),0,BF
260 LINE(446,320)-(584,360),0,BF:LINE(454,334)-(576,352),7,BF,1:RETURN
270 *MA COLOR 7:FOR I=1 TO 6:LOCATE 62,I+5:PRINT B(I):NEXT:RETURN
280 *BZ BY=16:BX=INT(RND*26+143):BC=INT(RND*6+1):RETURN
290 *WT FOR WW=0 TO W:NEXT:RETURN
300 *TE COLOR 7:FOR J=0 TO TE
310 LOCATE 16,J:PRINT STRING$(32,"■"):LOCATE 16,22:PRINT STRING$(32,"■"):NEXT
320 RETURN
330 *PAUSE IF INP(&HE1)=127 THEN 190 ELSE 330
340 '----- ENDING -----
350 CLS 3:C=284:FOR I=1 TO 6:FOR J=16 TO C
360 PUT(300,J),CH%(72),PSET,I,0:NEXT:B=16:C=C-15
370 BEEP 1:FOR K=0 TO 5:NEXT:BEEP 0:NEXT
380 FOR I=0 TO 600 STEP 32:PUT(I,300),CH%(108),PSET,2,0:NEXT
390 PUT (0,284),CH%(0),PSET,4,0
400 COLOR 7:LOCATE 0,5:PRINT SPC(10);USING"YOUR SCORE:######";SC
410 LOCATE 0,9:RESTORE 1170:FOR I=0 TO 12:READ A$:PRINT SPC(8);A$:NEXT
420 FOR I=0 TO 5:FOR J=0 TO 3:ROLL 0,-8:NEXT:PUT(0,300),CH%(108),PSET,2,0:NEXT
430 GOTO 430
440 '----- 自分 -----
450 PUT(X-16,320),A%,PSET
460 IN=INP(&HE0):X=X+(IN=239 AND X>147)*8-(IN=191 AND X<348)*8
470 IF ABS(BX-X)<24 AND ABS(BY-320)<16 THEN GOSUB 610
480 RETURN
490 '----- 石 -----
500 PUT (BX,BY-16),CH%(72),PSET,0,0:PUT (BX,BY),CH%(72),PSET,BC,0
510 BY=BY+16:IF BY>352 THEN GOSUB *BZ:LI=LI-3:GOSUB *LIFE:TE=TE+1:GOSUB *TE
520 IF LI<1 THEN MI=MI-1:GOTO 840
530 LINE(143,352)-(387,368),0,BF:RETURN
540 '----- ビーム -----
550 IF INP(&HE9)=191 THEN V=16
560 IF V=16 THEN PUT (TX,TY),B%,PSET ELSE TX=X
570 TY=TY-V:IF TY<1 THEN V=0:LINE(147,16)-(387,32),0,BF:TY=304:TX=X
580 IF V=16 AND ABS(BX-TX)<24 AND BY>TY+16 THEN 810
590 RETURN
600 '----- 石取った -----
610 FOR I=1 TO 6:IF BC=I THEN B(I)=B(I)+1
620 IF BC=I AND B(I)=MX THEN PUT(32,SX),CH%(72),PSET,BC,0:SX=SX-16
630 IF B(I)>MX THEN B(I)=MX:MI=MI-1:GOSUB *BZ:GOTO 840
640 NEXT:LINE(143,304)-(390,319),0,BF
650 BEEP 1:GOSUB *BZ:BEEP 0:SC=SC+100:GOSUB *MA
660 IF B(1)+B(2)+B(3)+B(4)+B(5)+B(6)=MX*6 THEN *CL
670 RETURN
680 '----- GAME OVER -----
690 *OV COLOR 7:LOCATE 23,10:PRINT AKCNV$("GAME OVER!")
700 IF INP(&HE1)=127 THEN RUN ELSE 700
710 '----- CLEAR -----
720 *CL COLOR 7:LOCATE 10,10:LE=LE+1:MX=MX-(MX<8):SP=SP-10:WTE=WTE-(LE>8)
730 FOR I=1 TO 6:B(I)=0:NEXT
740 COLOR 7:LOCATE 25,10:PRINT AKCNV$("CLEAR!")
750 W=5000:GOSUB *WT
760 FOR K=1 TO LI:SC=SC+100:LOCATE 57,18:PRINT USING"SCORE  ######";SC
770 LI=LI-1:GOSUB *LIFE:COLOR 7:BEEP 1:W=500:GOSUB *WT:BEEP 0:NEXT
780 IF LE>15 THEN 350
790 W=5000:GOSUB *WT:CLS:GOSUB *SP:GOTO 70
800 '----- ビーム あたった!-----
810 BEEP 1:LINE(143,0)-(390,320),0,BF
820 TX=X:TY=304:V=0:BY=16:GOSUB *BZ:BEEP 0:RETURN
830 '----- 爆発!-----
840 FOR I=0 TO 100:BEEP 1:BEEP 0
850 CIRCLE(X+16,328),32,2,,,,F:CIRCLE(X+16,328),29,6,,,,F
860 NEXT:LINE(127,296)-(398,360),0,BF:IF MI<0 THEN *OV
870 CLS:GOTO 80
880 '----- READ -----
890 *RE FOR I=0 TO 6:FOR J=0 TO 1:K=0:FOR L=0 TO 8:M=I*18+J*9+L
900 READ A$:CH%(M)=VAL("&H"+A$):K=K+CH%(M):NEXT L,J,I
910 PUT(16,0),CH%(0),PSET,4,0:GET(0,0)-(56,16),A%:CLS 3
920 PUT(0,0),CH%(36),PSET,5,0:GET(0,0)-(32,32),B%
930 RETURN
940 '----- TITLE -----
950 *TI CLS 3:COLOR 7:LOCATE 0,10:FOR I=1 TO 5:READ A$:PRINT SPC(8);A$:NEXT I
960 COLOR 7:LOCATE 20,20:PRINT AKCNV$("HIT [SPACE] KEY!")
970 FOR I=0 TO 7:LINE(64-I,160-I)-(554+I,240+I),I,B:NEXT
980 IF INP(&HE9)=191 THEN 990 ELSE 980
990 CLS:GOSUB 220:LINE(127,0)-(398,368),0,BF:RETURN
1000 '----- DATA -----
1010 '----- 自分 -----
1020 DATA 0020,0010,FF01,80FF,FF03,C0FF,BF03,C0F7,FF07,A0FF,FF3F,BCFF
1030 DATA FF7F,D6FF,FF7F,AAFF,FF7F,D6FF,FF7F,AAFF,FF7F,D6FF,FF7F,AEFF
1040 DATA FF3F,5CFF,FF07,A0FF,FF03,40FD,FE03,C07E,FC01,803F,0000,0000
1050 '----- ビーム -----
1060 DATA 0020,0010,8003,C001,C007,E003,C007,E003,E00F,F007,E00F,F007
1070 DATA E00F,F007,C007,E003,C007,E003,8002,4001,4005,A002,200A,5004
1080 DATA 4005,A002,A008,1005,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1090 '----- 石 -----
1100 DATA 0020,0010,0000,0000,FF00,80FF,9F03,E0FF,FF07,F0FF,FF0F,F8FC
1110 DATA FF0F,F8CF,FF1F,FCFF,F91F,FCFF,FF1C,E4F3,FF1F,ECF3,7F0E,78FF
1120 DATA FF0F,98FF,FF07,50CF,FF03,A0F8,FF00,80D7,0000,0000,0000,0000
1130 '----- レンガ -----
1140 DATA 0010,0010,EFEF,EFEF,EFEF,EFEF,EFEF,4545,AAAA
1150 DATA 0000,FEFE,FEFE,FEFE,FEFE,FEFE,54AA,AA54,0000
1160 '
1170 DATA "[illegible]"
1180 DATA "[illegible]"
1190 DATA "[illegible]"
1200 DATA "[illegible]"
1210 DATA "[illegible]"
1220 '
1230 DATA ,,,,"[illegible]"
1240 DATA "[illegible]"
```



★受験勉強の毎日です。合格したら投稿しますからね。FIGHT／（埼玉県春日部市・D.Z.でんじゃぞーん18才）……【つぐ美：がんばってね。FIGHT／Dr.D：がんばれ，がんばれ，でんじゃぞーん。編：フレーフレー。影：投稿がなかったら落ちたと思っていいのね。】



パンチだ！キックだ！格闘アクション

THE ROAD TO FIGHTING

（ザ ロード トゥー ファイティング）

佐竹　信彦

内　容

格闘アクションです。全部で5面あります。パンチ，キック，アッパーで敵を倒していってください。

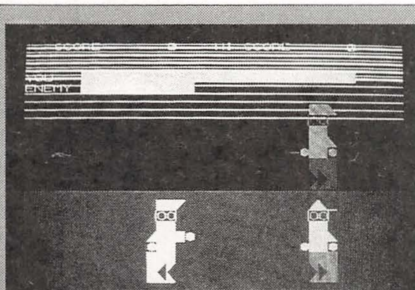
遊びかた

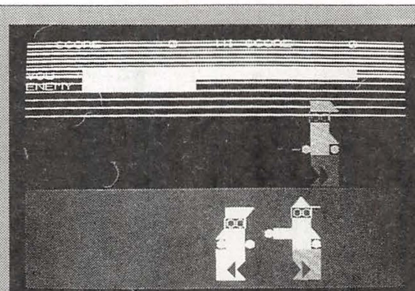
テンキーの④と⑥で左右に移動し，スペース・キーでパンチです。また，⑧キーでかがみます。その状態でスペース・キーを押すとキックになります。キックはパンチよりも遠くまでとどきます。アッパーは敵に近づいてキックの操作をするとできます。

攻撃力は，パンチ：キック：アッパー＝1：2：5となっています。それから，敵が攻撃してきた瞬間に④を押すと攻撃をよけることができます。ただし，これは敵も同じで，自分の攻撃がよけられることもあります。敵は3×2種類いて，それぞれ攻撃力，攻撃のはげしさ，体力などがちがいます。また，各面の最後にはー応ボスがいます。

《第1表》変数表

変数	内容	変数	内容
M$, F$	自分のキャラ	B( )	敵のかわしやすさ
T$, TA$, TY$, TF$,		HP	自分の体力
FY$	敵のキャラ	SC, HS	得点用
P( )	敵のタイプ（1～4）	X, TX	座標
U( )	敵の色（上半身）	BOS	ボスかそうでないか
S( )	敵の色（下半身）	W	技の種類
K( )	敵の攻撃力	TY	敵と自分との距離
KK( )	敵の攻撃のはげしさ	EN$	エンディング用
H( )	敵のHP	R	面数



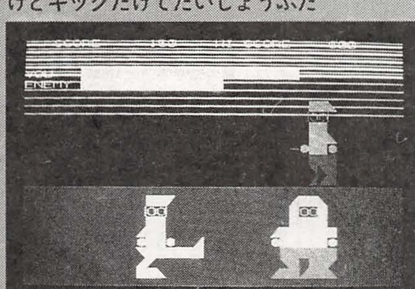


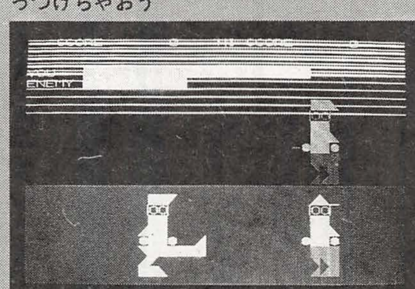
▲《写真1》パンチ，キック，アッパーで敵をばったばったとぶちのめせ

▲《写真2》敵の攻撃は④キーでよけることができるぞ。でもよけるだけじゃ倒せないぞ

▼《写真3》重量感があって強そうにみえるけどキックだけでだいじょうぶだ

▼《写真4》全部で5面ある。気合いで全部やっつけちゃおう





改造のアドバイス

スピードの調節は1080行のWAという変数を変えてください。ちなみに僕はV30で作りました。

敵を変えたいという人は変数表を見てP，U，S，K，KK，H，Bの数値をいじ

THE ROAD TO FIGHTINGのプログラム・リスト

```
10 '  THE WAY TO FIGHTING
20 '    FOR PC-98
30 '    BY NOBUHIKO SATAKE
40 CLEAR:CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,25:CLS 3
50 DEFINT A-Z:SCREEN 0,0:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):COLOR ,,,,1
60 GOSUB 1060
70 GOSUB 880
80 GOTO 750
90 LOCATE X,14:PRINT CL$;
100 COLOR 7:LOCATE X,14:PRINT M$(1);
110 COLOR 5:LOCATE X,19:PRINT F$(1);
120 ' 自分移動
130 I0=INP(&HE0):I1=INP(&HE1):I9=INP(&HE9):KI=TX-X
140 VX=(I0=239)-(I0=191):IF X+VX<7 OR X+VX>27 THEN VX=0
150 IF I1=254 AND I9<>191 THEN KN=1:W=4:GOTO 190
160 IF I9=191 AND KN=1 AND KI>=5 AND I1<>254 THEN KN=0:W=7:GOTO 190
170 IF I9=191 THEN IF KN=1 AND I1<>254 THEN KN=0:W=6:GOTO 190 ELSE W=5:GOTO 190
180 IF KN=0 AND VX=0 THEN 310 ELSE IF VX=0 AND KN=1 THEN W=4 ELSE W=1:KN=0
190 LOCATE X,14:PRINT CL$;
200 X=X+VX:COLOR 7:LOCATE X,14:PRINT M$(W);
210    COLOR 5:LOCATE X,19:PRINT F$(W);:VX=0
```


★いつもベーマガを買う本屋，以前は買うときにまだ5，6冊あったのに最近その数が減ってきている。なぜ？（大阪府泉大津市・根沢利光17才）……【編：答は簡単。買う人が増えたからでしょ。影：または，複数冊買っていく人がいるからだろ。ベーマガって人気！】

ってみてください。

最後に

ベーマガを買いはじめて早1年。ようやくゲームらしきものが作れるようになりました。このプログラムははじめて作ったものです。これもベーマガのおかげ？これからもよろしく！

★参考にしたもの
- ●ファイナルファイト
- ●アーバンチャンピオン
- ●ベーマガのプログラム

```
220 IF W<4 THEN 310
230 IF KI>KR(W) THEN 310
240 IF INT(RND*B(GP)) THEN 280 ELSE LOCATE TX,14:PRINT CL$;
250 COLOR U(GP):LOCATE TX,14:PRINT T$(P(GP));
260 COLOR S(GP):LOCATE TX,19:PRINT YO$(P(GP));:FOR Q=0 TO WA*5:NEXT
270 GOTO 310
280 TH=TH-KO(W)
290 LOCATE TX-1,14:COLOR 6:PRINT AT$;:FOR Q=0 TO 20:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
300 '■■■■■■■■■敵移動■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
310 FOR Q=0 TO WA:NEXT:TVX=RND(1)*3-1:IF TX+TVX>33 OR TX+TVX<14 THEN TVX=0
320 IF P(GP)=2 THEN TY=5 ELSE TY=8
330 IF INT(RND*KK(GP)) THEN 340 ELSE IF TY=>KI THEN 370
340 LOCATE TX,14:PRINT CL$;
350 TX=TX+TVX:COLOR U(GP):LOCATE TX,14:PRINT  T$(P(GP));
360          COLOR S(GP):LOCATE TX,19:PRINT TF$(P(GP));:GOTO 510
370 LOCATE TX,14:PRINT CL$;
380 TX=TX+TVX:COLOR U(GP):LOCATE TX,14:PRINT TA$(P(GP));
390          COLOR S(GP):LOCATE TX,19:PRINT TF$(P(GP));:FOR Q=0 TO WA:NEXT
400 FOR I=0 TO 180:IO=INP(&HE0):IF IO=239 AND IO<>191 THEN YO=1
410 NEXT
420 IF YO=1 THEN LOCATE X,14:PRINT CL$; ELSE 450
430 COLOR 7:LOCATE X,14:PRINT M$(3);
440 COLOR 5:LOCATE X,19:PRINT F$(3);:FOR Q=0 TO WA*2:NEXT:YO=0:GOTO 510
450 FOR I=1 TO 4:LOCATE X,14:PRINT CL$;:X=X-1
460 COLOR 7:LOCATE X,14:PRINT M$(1);
470 COLOR 5:LOCATE X,19:PRINT F$(1);:NEXT
480 HP=HP-K(GP):KN=0:COLOR 2:LOCATE X+5,14:PRINT AT$;
490 FOR Q=0 TO 20:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
500 '■■■■■■■■■敵判定■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
510 IF TH<0 THEN SC=SC+GP*10+W*10:GOSUB 680 ELSE 610
520 COLOR U(GP):LOCATE TX,14:PRINT TY$(P(GP));
530 COLOR S(GP):LOCATE TX,19:PRINT FY$(P(GP));:FOR Q=0 TO WA*5:NEXT
540 IF BOS=2 THEN R=R+1:BOS=0:TT=0 ELSE TT=TT+1:GOTO 580
550 SC=SC+R*500:GOSUB 680
560 COLOR 7:LOCATE 7,12:PRINT "R O U N D ";R-1;"C L E A R ! ";
570 FOR I=0 TO WA*100:NEXT:IF R>5 THEN 970 ELSE HP=30:GOTO 70
580 IF BOS=1 THEN BOS=2:GOTO 750:ELSE IF TT>5+R*2 THEN BOS=1:GOTO 750
590 GOTO 750
600 '■■■■■■■■■自分判定■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
610 IF HP>0 THEN GOSUB 680:GOTO 130
620 GOSUB 680:COLOR 7:LOCATE X,14:PRINT M$(2);
630          COLOR 5:LOCATE X,19:PRINT F$(2);
640 FOR I=0 TO 150:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
650 COLOR 7:LOCATE 7,12:PRINT "G A M E O V E R  ";
660 A$=INKEY$:IF A$=CHR$(13) THEN GOSUB 1300:GOTO 70 ELSE 660
670 '■■■■■■■■■表示■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
680 COLOR 7:LOCATE 2,0:PRINT USING " SCORE  ######     HI SCORE ######";SC,HS
690 LOCATE 0,3:PRINT "YOU  ";:IF HP<0 THEN HP=0
700 LOCATE 0,4:PRINT "ENEMY";:IF TH<0 THEN TH=0
710 IF SC>HS THEN HS=SC
720 COLOR 6:LOCATE 6,3:PRINT STRING$(HP,"■")+SPACE$(30-HP);
730          LOCATE 6,4:PRINT STRING$(TH,"■")+SPACE$(30-TH);:RETURN
740 '■■■■■■■■■敵出現■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
750 IF BOS=1 THEN GP=MP:MP=0:GOTO 800 ELSE IF BOS=2 THEN GP=R+6:GOTO 780
760 IF MP=0 THEN MP=RND(1)*3+R
770 GP=MP:MP=RND(1)*3+R:GOTO 800
780 COLOR 7:LOCATE 7,12:PRINT "B O S S ! ! ";
790 FOR I=0 TO WA*9:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:LOCATE 7,12:PRINT SPACE$(20);
800 FOR I=5 TO 13:COLOR U(GP):LOCATE 33,I+1:PRINT T$(P(GP));
810          COLOR S(GP):LOCATE 33,I+6:PRINT TF$(P(GP));
820 LOCATE 33,I:PRINT SPACE$(40);:BEEP 1:FOR Q=0 TO WA*2:NEXT Q:BEEP 0
830 NEXT:TH=H(GP)
840 COLOR U(MP):LOCATE 33,5:PRINT  T$(P(MP));
850 COLOR S(MP):LOCATE 33,10:PRINT TF$(P(MP));
860 GOTO 90
870 '■■■■■■■■■画面描く■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
880 CLS 3:OUT &H68,8:COLOR:ON R GOTO 890,900,910,920,930
890 COLOR=(1,&H777):COLOR=(2,&HF0F):GOTO 940
900 COLOR=(1,&HAA0):COLOR=(2,&H9F0):GOTO 940
910 COLOR=(1,&HA00):COLOR=(2,&HAA3):GOTO 940
920 COLOR=(1,&HAA):COLOR=(2,&HA0):GOTO 940
930 COLOR:COLOR=(1,&H777)
940 LINE(0,113)-(639,190),1,BF:IF R<>5 THEN 960
950 FOR I=0 TO 100:PSET(RND*640,RND*100),RND(2)*7:NEXT:RETURN
960 FOR I=2 TO 30 STEP 3:LINE(0,I)-(639,I),2:LINE(0,I*2)-(639,I*2),2:NEXT:RETURN
970 '■■■■■■■■■ENDING■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
980 R=1:GOSUB 880
```

```
990 FOR I=1 TO 7:COLOR 7:LOCATE 20,14:PRINT M$(I);
1000             COLOR 5:LOCATE 20,19:PRINT F$(I);
1010 COLOR 7:LOCATE 10,12:PRINT EN$(I);
1020 LOCATE 0,8:PRINT USING " SCORE  #####     HI SCORE  #####";SC,HS
1030 FOR Q=0 TO WA*300:NEXT:NEXT
1040 A$=INKEY$:IF A$<>CHR$(13) THEN GOSUB 1300:END ELSE 1040
1050 '■■■■■■■■■初期設定■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1060 DIM M$(7),F$(7),T$(7),TA$(7),TY$(7),TF$(7),FY$(7),EN$(7)
1070 DIM P(11),U(11),S(11),K(11),KK(11),H(11),B(11),KO(7),KR(7)
1080 HP=30:SC=0:HS=0:X=12:TX=30:KN=0:BOS=0:R=1:TT=0:W=1:TY=28:WA=80
1090 C1$=CHR$(&H1D):C2$=CHR$(&H1F):C3$=SPACE$(7)
1100 CH$=C1$+C1$+C1$+C1$+C1$+C1$+C1$+C2$
1110 '■■■■■■■■■DATA読み込み■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1120 RESTORE:FOR I=1 TO 7:FOR J=1 TO 5
1130 READ C$:M$(I)=M$(I)+CH$+C$:NEXT:NEXT
1140 FOR I=1 TO 4:FOR J=1 TO 3:READ C$
1150 F$(I)=F$(I)+CH$+C$:NEXT:NEXT
1160 F$(7)=F$(4):FOR I=4 TO 6:F$(I)=F$(1):NEXT
1170 FOR I=1 TO 4:FOR J=1 TO 5
1180 READ C$,Q$,W$:T$(I)=T$(I)+CH$+C$
1190 TA$(I)=TA$(I)+CH$+Q$:TY$(I)=TY$(I)+CH$+W$:NEXT:NEXT
1200 FOR I=1 TO 2:FOR J=1 TO 3
1210 READ C$,Q$,W$:TF$(I)=TF$(I)+CH$+C$
1220 FY$(I)=FY$(I)+CH$+Q$:YO$(I)=YO$(I)+CH$+W$:NEXT:NEXT
1230 FOR I=3 TO 4:TF$(I)=TF$(1):FY$(I)=FY$(1):YO$(I)=YO$(1):NEXT
1240 FOR I=1 TO 2:READ C$:AT$=AT$+C1$+C1$+C1$+C2$+C$:NEXT
1250 CL$=CL$+CH$+C3$+CH$+C3$+CH$+C3$+CH$+C3$+CH$+C3$+CH$+C3$+CH$+C3$
1260 FOR I=1 TO 11:READ P(I),U(I),S(I),K(I),KK(I),H(I),B(I):NEXT
1270 FOR I=5 TO 7:READ KO(I),KR(I):NEXT
1280 FOR I=1 TO 7:READ EN$(I):NEXT:GOTO 1300
1290 '■■■■■■■■■タイトル■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1300 CLS 3:COLOR 5
1310 LOCATE 5,10:PRINT "THE ROAD TO";:COLOR 2
1320 LOCATE 5,11:PRINT "[graphics]";
1330 LOCATE 5,12:PRINT "[graphics]";:COLOR 6
1340 LOCATE 5,13:PRINT "[graphics]";:COLOR 2
1350 LOCATE 5,14:PRINT "[graphics]";
1360 LOCATE 5,15:PRINT "[graphics]";:COLOR 7
1370 LOCATE 10,22:PRINT "BY NOBUHIKO SATAKE";
1380 LOCATE 12,24:PRINT "PUSH [RETURN] KEY";
1390 A$=INKEY$:IF A$=CHR$(13) THEN SC=0:HP=30:TT=0:R=1:RETURN
1400 IF A$="C" THEN SC=0:HP=30:TT=0:RETURN ELSE 1390
1410 '■■■■■■■■■DATA■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1420 DATA "[graphics]","[graphics]","[graphics]","[graphics]","[graphics]"
1430 DATA "[graphics]","[graphics]","[graphics]","[graphics]","[graphics]"
1440 DATA "[graphics]","[graphics]","[graphics]","[graphics]","[graphics]"
1450 DATA "[graphics]","[graphics]","[graphics]","[graphics]","[graphics]"
1460 DATA "[graphics]","[graphics]","[graphics]","[graphics]","[graphics]"
1470 DATA "[graphics]","[graphics]","[graphics]","[graphics]","[graphics]"
1480 DATA "[graphics]","[graphics]","[graphics]","[graphics]","[graphics]"
1490 DATA "[graphics]","[graphics]","[graphics]","[graphics]","[graphics]"
1500 DATA "[graphics]","[graphics]","[graphics]","[graphics]","[graphics]"
1510 DATA "[graphics]","[graphics]","[graphics]","[graphics]","[graphics]","[graphics]"
1520 DATA "[graphics]","[graphics]","[graphics]","[graphics]","[graphics]","[graphics]"
1530 DATA "[graphics]","[graphics]","[graphics]","[graphics]","[graphics]","[graphics]"
1540 DATA "[graphics]","[graphics]","[graphics]","[graphics]","[graphics]","[graphics]"
1550 DATA "[graphics]","[graphics]","[graphics]","[graphics]","[graphics]","[graphics]"
1560 DATA "[graphics]","[graphics]","[graphics]","[graphics]","[graphics]","[graphics]"
1570 DATA "[graphics]","[graphics]","[graphics]","[graphics]","[graphics]","[graphics]"
1580 DATA "[graphics]","[graphics]","[graphics]","[graphics]","[graphics]","[graphics]"
1590 DATA "[graphics]","[graphics]","[graphics]","[graphics]","[graphics]","[graphics]"
1600 DATA "[graphics]","[graphics]","[graphics]","[graphics]","[graphics]","[graphics]"
1610 DATA "[graphics]","[graphics]","[graphics]","[graphics]","[graphics]","[graphics]"
1620 DATA "[graphics]","[graphics]","[graphics]","[graphics]","[graphics]","[graphics]"
1630 DATA "[graphics]","[graphics]","[graphics]","[graphics]","[graphics]","[graphics]"
1640 DATA "[graphics]","[graphics]","[graphics]"
1650 DATA "[illegible]","[illegible]"
1660 DATA 1,2,1,1,10,8,10,2,6,4,3,10,15,15,3,1,2,2,13,15,10
1670 DATA 1,3,1,1,9,12,5,2,6,2,4,8,12,20,3,5,1,3,12,15,15
1680 DATA 2,3,1,4,7,30,15,2,7,6,5,5,30,18,1,2,2,1,5,18,15
1690 DATA 3,4,3,3,10,28,15,4,6,2,10,12,30,10
1700 DATA 1,5,5,5,2,7
1710 DATA "PROGRAMER:NOBUHIKO SATAKE","TEST PLAYER:HIDEAKI IZUMA"
1720 DATA "   AYUMU IZIMO            ","      KEIZYU !!            "
1730 DATA "   SEE YOU AGAIN          ","      NEXT GAME            "
1740 DATA "   GOOD BY                "
```


★アーア，のこっているのはべんきょうだけ～，あ～あ～。みじめ～。キャーキャー，たすけてくれ～。べんきょうがおしよせてくる～。たすけて～。(岐阜県益田郡・門　辰昭15才)……【影：かんじをつかわないところをみるとべんきょうがにがて？編：影さんもね。】



3人同時のおにごっこ

RUN AWAY（ラン アウェイ）

目時　弘仁

内容

おにごっこです。おにが，他の人をつかまえるゲームです。

操作方法

はじめて，ゲームをするときは，RUN 1530とやってください。自動的に，三つのデータ・ファイルを作ってはじまります。

はじまると，コンピュータがやるか，人がやるかを聞いてきます。そのあとに，名前を入力します。はじめての名前ならば，自動的にファイルを作ります。２回目以降の場合は平均MISSと勝率を表示します。

ゲーム中の操作方法は，第１図のとおりです。

STOP キーを押すとストップ。KEY1 キーを押すと，やりなおし。KEY2 キーを押すとポーズで，スペース・キーで解除です。

ミミズの数は０～３と自動設定できます。0にすると早くなるけれど，3がおもしろいでしょう。プレイヤーが３人いないときはコンピュータにやってもらってください。"いや"とはいわないはずです。

コンピュータがおにのときや，ミミズは，一度見つけるとしつこく追ってきます。

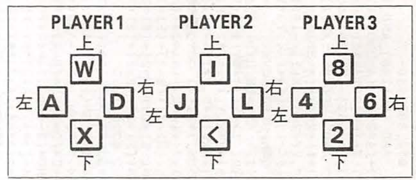
《第１表》キャラクターの説明

記号	説明
♠	1PLAYER
♣	2PLAYER
♦	3PLAYER
～	巨大ミミズ
L	ライト：見える範囲が広がる
B	ブラック：見える範囲が減る
●	ワープ：ワープする
?	ハテナ：何が起こるかわからない

ルール

おにが，他の人をつかまえれば，MISSが2減り，つかまったほうは，MISSが1増えます。また，100歩でおにが，変わります。

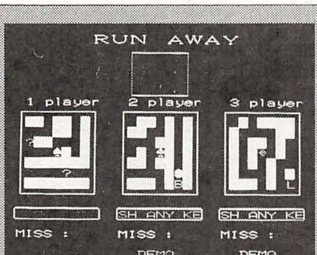
巨大ミミズが，うようよしていますが，それにつかまってもMISSが1増えます。アイテムを取ると，第１表のようになります。



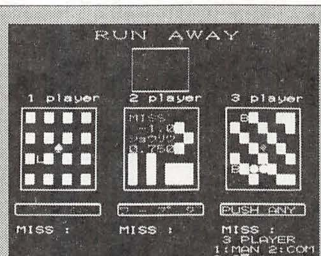
《第１図》操作方法

《第２表》変数表

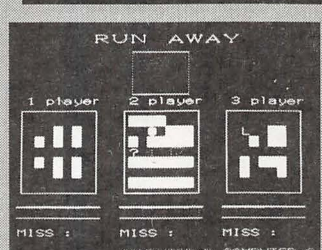
変数	用途
A～F, Z	雑用
A$～E$	雑用
I(1～6)	人用
CO(0～11)	カラー用
X(1～6)	人の座標
Y(1～6)	人の座標
XX(1～6)	つぎの人の座標
YY(1～6)	つぎの人の座標
RX(1～6)	パソコン移動用
RY(1～6)	パソコン移動用
MP(X, Y)	マップ表示用
XY(1～6)	ライト範囲用
J, K	ループ用



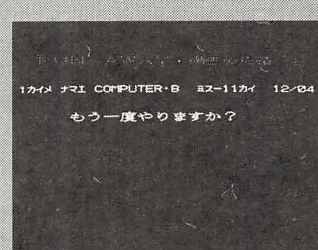
◀《写真1》ゲームをはじめるまではデモがながれていて，見ているだけでおもしろいね



◀《写真2》プレイヤーは最高3人まで，1人しかいないときでもコンピュータが相手をしてくれます



◀《写真3》ミスの数がマイナス10になるとゲームが終了して順位がでます



◀《写真4》過去の成績は自動的にセーブされていて，同じ名前でプレイするとでます

★しまうま蘭美さんが載ってない……どうしたのかな？と思ってると某テクポリのカラーイラストにはあった。という訳でベーマガもカラーイラストにするしか！(東京都清瀬市・吉田　修18才)……【影：という訳で来月からOFをカラーにすると……。一同：ちがーう！】

RUN AWAYのプログラム・リスト

```
10 '====     RUN AWAY    ====  -  PROGRAMED BY METOKI    ====================
20 ON ERROR GOTO 1190:ON STOP GOSUB 1420:ON KEY GOSUB 1430,1440:STOP ON:KEY ON
30 DEFINT A-Y:COLOR 7:SCREEN 0,0,0,1:RANDOMIZE VAL(MID$(TIME$,7,2)):CLS 3
40 NIN=3:GOSUB 200:DEMO=1:FOR I=1 TO 3:MISS(I)=0:XY(I)=3:PL(I)=2:LT(I)=101:NEXT
50 COLOR@ (0,1)-(39,1),INT(RND(1)*2)+6:ON (INKEY$="")+2 GOTO 400:FOR I=1 TO 3
60 COLOR I*2:A=11*(I-1)+3:LOCATE A,21:PRINT I;"PLAYER";:LOCATE A,22
70 PRINT "1:MAN 2:COM";:LOCATE A,23:INPUT PL(I):ON (PL(I)<>1)*(PL(I)<>2) GOTO 70
80 FOR J=0 TO 2:LOCATE A,J+21:PRINT SPC(11);:NEXT J:B=0:LOCATE A,21
90 IF PL(I)=2 THEN A$="COMPUTER･"+CHR$(I+64):GOTO 120
100 COLOR I*2:LOCATE A,21:PRINT "Your name":LOCATE A,22:INPUT A$
110 ON (A$<>"")+2 GOTO 120:A$="ﾄｸﾒｲﾉ "+CHR$(I+64)+"ｻﾝ"
120 NAM$(I)=A$:MISS(I)=0:OPEN MID$(A$,1,6)+".DAT" FOR INPUT AS #1
130 INPUT #1,B,C,Z:CLOSE:IF B=0 THEN GOTO 160 ELSE COLOR I*2
140 LOCATE A+2,9:PRINT "MISS":LOCATE A+2,10:PRINT USING "+##.#";C/B
150 LOCATE A+2,11:PRINT "ｼｮｳﾘﾂ":LOCATE A+2,12:PRINT USING "#.###";Z/B
160 NEXT I:DEMO=0:ERASE MP,MES$,CO,MP$:COLOR 7
170 LOCATE 14,20:INPUT "ﾐﾐｽﾞﾉｶｽﾞ";NIN:IF NIN<0 OR NIN>3 THEN 170 ELSE GOSUB 200
180 FOR I=1 TO 3:BEEP:FOR J=0 TO 10:NEXT J:NEXT I:GOTO 400
190 '====     SHOKI SETTEI     ===========================================
200 CLS 3:DIM MP(31,37),CO(12),MES$(15),MP$(37):WIDTH 40,25:CONSOLE ,,0,1
210 FOR I=1 TO 3:ME$(I)=">":IF NAM$(I)="" THEN NAM$(I)="  DEMO"
220 XY(I)=2:NEXT I:RESTORE 1560:FOR I=0 TO 11:READ CO(I):NEXT I
230 ONI=INT(RND*3)+1:CO(ONI+1)=2:FOR I=1 TO 6:RX(I)=1:RY(I)=0:NEXT I
240 RESTORE 1580:ON (RND<.5)+1 GOTO 250:RESTORE 1620
250 FOR I=3 TO 34:FOR J=0 TO 1:READ A$:A=VAL("&h"+A$)
260 T=2048:FOR K=1 TO 12:IF T<=A THEN A=A-T:MP(J*12+K+2,I)=1
270 T=T/2:NEXT K,J,I:FOR I=0 TO 30:FOR J=0 TO 2:MP(I,J)=1:MP(I,35+J)=1
280 NEXT J,I:FOR I=0 TO 35:FOR J=0 TO 2:MP(J,I)=1:MP(J+27,I)=1:NEXT J,I
290 RESTORE 1660:FOR I=1 TO 15:READ A$:MES$(I)=" "+A$+"        ":NEXT I
300 FOR Y=0 TO 37:FOR X=0 TO 31:MP$(Y)=MP$(Y)+MID$(" ■",MP(X,Y)+1,1):NEXT X,Y
310 COLOR 7:FOR I=1 TO 3:A=11*(I-1):LOCATE A+4,7
320 PRINT I;"player";:LOCATE A+4,8:PRINT "┌────────┐";:FOR J=9 TO 15
330 LOCATE A+4,J:PRINT "|        |":NEXT J:LOCATE A+4,16:PRINT "└────────┘";
340 LOCATE A+4,17:PRINT "__________":LOCATE A+3,18:PRINT "|        |"
350 LOCATE A+4,19:PRINT "‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾":LOCATE A+4,20:PRINT "MISS :";:COLOR I*2
360 LOCATE A+4,22:PRINT NAM$(I):COLOR 7:NEXT:LOCATE 12,1:PRINT"RUN  AWAY"
370 FOR I=1 TO 7:GOSUB 1150:X(I)=XX(I):Y(I)=YY(I):NEXT I:FOR C=8 TO 11
380 FOR J=0 TO 7:GOSUB 1140:NEXT J,C:LINE (261,22)-(358,55),7,B:RETURN
390 '=====     MAIN     =====================================================
400 FOR I=1 TO NIN+3:ON I GOTO 570,570,570,820,820,820
410 MP(X(I),Y(I))=SX:X(I)=XX(I):Y(I)=YY(I):MP(X(I),Y(I))=I+1
420 LINE (250+X(I)*4,20+Y(I))-(253+X(I)*4,20+Y(I)),CO(I+1),BF
430 FOR J=-XY(I) TO XY(I):GY=Y(I)+J:LOCATE 11*I-3-XY(I),12+J
440 COLOR 7:PRINT MID$(MP$(GY),X(I)-XY(I)+1,2*XY(I)+1)
450 FOR K=-XY(I) TO XY(I):GX=X(I)+K:A=MP(GX,GY):ON (A<2)+2 GOTO 470
460 COLOR CO(A):LOCATE 11*I-3+K,12+J:PRINT MID$("◇◇◇~~~L●B?",A-1,1)
470 NEXT K,J:ON (MID$(ME$(I),1,1)<>">")+2 GOTO 510
480 ON (DEMO=0)+2 GOTO 490:ME$(I)=MES$(12):GOTO 520
490 ON (MISS(I)<9)+2 GOTO 500:ME$(I)=MES$(15):GOTO 520
500 ME$(I)=MES$(INT(RND*4)+1-4*(I=ONI)):GOTO 520
510 ME$(I)=MID$(ME$(I),2,LEN(ME$(I)))+MID$(ME$(I),1,1)
520 COLOR I*2:LOCATE 11*(I-1)+4,18:PRINT MID$(ME$(I),1,9)
530 NEXT I:ON (GAME=1)+2 GOTO 1220:ON (DEMO=1)+2 GOTO 50:CO=CO(11)
540 CO(11)=RND*4+2:TIME=TIME+1:ON 2+(TIME<100) GOTO 400:TIME=0:CO(ONI+1)=4
550 ONI=ONI+1+3*(ONI=3):BEEP 1:FOR I=0 TO 100:NEXT:BEEP 0:CO(ONI+1)=2:GOTO 400
560 '=====     PLAYER MOVE     ==============================================
570 LINE(250+X(I)*4,20+Y(I))-(250+X(I)*4+3,20+Y(I)),0,BF
580 G=0:ON PL(I) GOSUB 860,960:ON (ONI<>I)+2 GOTO 600
590 FOR J=1 TO 3:C(J)=C(J)+2*(X(J)=XX(I))*(Y(J)=YY(I)):NEXT J:C(I)=0
600 B=MP(XX(I),YY(I)):A=-(TIME<>LT(I))*B-(TIME=LT(I))*10:C=0
610 ON -1*(A=8)-2*(A=9)-3*(A=10)-4*(A=11)-5*(A<8) GOTO 620,640,660,690,720
620 SX=0:ON -(XY(I)=3) GOTO 630:XY(I)=XY(I)+1:A=100:B=0:C=-100:D=5:GOSUB 1160
630 LT(I)=TIME+40+(TIME>80)*100:ON -(G=1) GOTO 800:C=8:GOSUB 1140:GOTO 800
640 ON -(G=1) GOTO 650:C=9:GOSUB 1140:A=50:B=0:C=-1:D=0:GOSUB 1160
650 MP(XX(I),YY(I))=0:GOSUB 1150:ME$(I)=MES$(9):GOTO 800
660 ON XY(I) GOTO 800:XY(I)=XY(I)-1
670 FOR J=9 TO 15:LOCATE 11*(I-1)+5,J:PRINT"        "
680 NEXT J:A=200:B=0:C=-100:D=3:GOSUB 1160:LT(I)=TIME+40+(TIME>80)*100:GOTO 800
690 A=100:B=0:C=-100:D=0:GOSUB 1160:GOSUB 1160:C=11:GOSUB 1140:G=1
700 ON -1*(CO=2)-2*(CO=6)-3*(CO=5)-4*(CO=3) GOTO 730,620,640,660
710 ME$(I)=MES$(14):GOTO 800
720 ON SGN((ONI=I)-(A<>ONI+1)*(C(I)=0))*(D(I)=0)*(A<5)+2 GOTO 800:M=A
730 MISS(I)=MISS(I)+1:ME$(I)=MES$(13):ON 2+(MISS(I)<10) GOTO 740:GAME=1
740 COLOR 2:LOCATE 11*I-1,20:PRINT MISS(I):A=0:B=100:C=2:D=0:GOSUB 1160
750 GOSUB 1150:ON 2-SGN((C(I)<>0)+(M=ONI+1))*(ONI<>I) GOTO 760,800
760 MISS(ONI)=MISS(ONI)-2
770 ME$(ONI)=MID$(MES$(10),1,2)+NAM$(I)+MID$(MES$(10),3,23)
780 ME$(I)=MID$(MES$(11),1,2)+NAM$(ONI)+MID$(MES$(11),3,23)
790 LOCATE 11*ONI-1,20:PRINT MISS(ONI):ON 2+(MISS(ONI)>-10) GOTO 800:GAME=1
800 C(I)=0:SX=0:D(I)=0:GOTO 410
810 '====     BIG MIMIZU MOVE     ===========================================
820 GOSUB 960:SX=-MP(XX(I),YY(I))*(MP(XX(I),YY(I))>7):FOR J=1 TO 3
830 D(J)=SGN((X(J)=XX(I))*(Y(J)=YY(I))+D(J)):NEXT J
840 MP(X(I),Y(I))=SX:X(I)=XX(I):Y(I)=YY(I):MP(X(I),Y(I))=I+1:GOTO 530
850 '====     KEY BOAD     ==================================================
860 ON I GOTO 870,890,910
870 A=INP(226) AND INP(228) AND INP(229)
880 XX(I)=X(I)+(A=253)-(A=239):YY(I)=Y(I)+(A=127)-(A=254):GOTO 930
890 A=INP(227):B=INP(231):XX(I)=X(I)+(A=251)-(A=239)
900 YY(I)=Y(I)+(A=253)-(B=239):GOTO 930
910 A=INP(224) AND INP(225):XX(I)=X(I)+(A=239)-(A=191)
920 YY(I)=Y(I)+(A=254)-(A=251)
930 A=MP(XX(I),YY(I)):XX(I)=-1*((A=1)*X(I)+(A<>1)*XX(I))
940 YY(I)=-1*((A=1)*Y(I)+(A<>1)*YY(I)):RETURN
950 '====     COMPUTER MOVE     =============================================
960 AX=ABS(RX(I)):AY=ABS(RY(I)):A=MP(X(I)+AY,Y(I)+AX):B=MP(X(I)-AY,Y(I)-AX)
970 E=MP(X(I)+RX(I),Y(I)+RY(I)):F=MP(X(I)-RX(I),Y(I)-RY(I))
980 A1=MP(X(I)+AY*2,Y(I)+AX*2):B1=MP(X(I)-AY*2,Y(I)-AX*2)
990 E1=MP(X(I)+RX(I)*2,Y(I)+RY(I)*2):F1=MP(X(I)-RX(I)*2,Y(I)-RY(I)*2)
1000 ON 2-(I<>ONI)*(I<4) GOTO 1060
1010 D=SGN((A1=2)+(A=2)+(A1=3)+(A=3)+(A1=4)+(A=4))*(A<>1)
1020 D=D+2*SGN((B1=2)+(B=2)+(B1=3)+(B=3)+(B1=4)+(B=4))*(B<>1)
1030 D=D+4*SGN((E1=2)+(E=2)+(E1=3)+(E=3)+(E1=4)+(E=4))*(E<>1)
1040 D=D+8*SGN((F1=2)+(F=2)+(F1=3)+(F=3)+(F1=4)+(F=4))*(F<>1)
1050 ON (D>0)+2 GOTO 1090
1060 D=(A<>1)*SGN((I>4)-ABS((A<>11)+(CO<>2))*(CO(A)<>2)*(CO(A1)<>2))
1070 D=D+2*(B<>1)*SGN((I>4)-ABS((B<>11)+(CO<>2))*(CO(B)<>2)*(CO(B1)<>2))
1080 D=D+4*(E<>1)*SGN((I>4)-ABS((E<>11)+(CO<>2))*(CO(E)<>2)*(CO(E1)<>2))
1090 A=-(D=1)-2*(D=2)-3*(D=4)-4*SGN((D=0)+(D>7)):ON (A>0)+2 GOTO 1110
1100 A=(INT(RND*(2-(D=7)))*(2+(D<5))+2+(D<6))
1110 RX(I)=-(A=1)*AY+(A=2)*AY-(A=3)*RX(I)+(A=4)*RX(I):XX(I)=X(I)+RX(I)
1120 RY(I)=-(A=1)*AX+(A=2)*AX-(A=3)*RY(I)+(A=4)*RY(I):YY(I)=Y(I)+RY(I):RETURN
1130 '====     ZATUYOU     ===================================================
1140 A=RND*29:B=RND*37:IF MP(A,B)=0 THEN MP(A,B)=C:RETURN ELSE 1140
1150 XX(I)=RND*29:YY(I)=RND*37:IF MP(XX(I),YY(I))=0 THEN RETURN ELSE 1150
1160 FOR E=0 TO D:FOR J=A TO B STEP C:BEEP 1:FOR K=0 TO J/2:NEXT K:BEEP 0
1170 F=11*(I-1)+4:G=INT(RND*7)+1:COLOR@ (0,0)-(39,2),G:COLOR@ (F,7)-(F+8,19),G
1180 FOR K=0 TO J/2:NEXT K,J,E:COLOR@(0,0)-(39,2):COLOR@ (F,7)-(F+8,19):RETURN
1190 IF ERR<>53 OR ERL<>120 THEN ON ERROR GOTO 0
1200 OPEN MID$(A$,1,6)+".DAT" FOR OUTPUT AS #1:PRINT #1,0,0,0:CLOSE:RESUME
1210 '====     GAME OVER     =================================================
1220 IF DEMO=1 THEN GOSUB 1460:FOR I=0 TO 30000:NEXT I:RUN
1230 FOR I=1 TO 3:A(I)=4:FOR J=1 TO 3:IF MISS(I)<=MISS(J) THEN A(I)=A(I)-1
1240 NEXT J,I:FOR I=1 TO 3:LOCATE 11*(I-1)+6,12:COLOR 2:PRINT A(I);"位";
1250 A=-100:B=100:C=2:D=0:GOSUB 1160:LOCATE 11*(I-1)+6,12:COLOR 2
1260 PRINT A(I);"位";:OPEN MID$(NAM$(I),1,6)+".DAT" FOR INPUT AS #1
1270 INPUT #1,A,B,Z:CLOSE:OPEN MID$(NAM$(I),1,6)+".DAT" FOR OUTPUT AS #1
1280 PRINT #1,A+1,B+MISS(I),Z-1*(A(I)=1)-.5*(A(I)=2):CLOSE:NEXT I
1290 OPEN "run.dat" FOR INPUT AS #1:INPUT #1,A
1300 DIM A$(A+2),B$(A+2),C$(A+2),D$(A+2):FOR I=1 TO A
1310 INPUT #1,A$(I),B$(I),C$(I),D$(I):NEXT:CLOSE #1:C=VAL(A$(A)):FOR I=1 TO 3
1320 IF A(I)<>1 THEN 1340 ELSE A=A+1
1330 A$(A)=STR$(C+1):B$(A)=NAM$(I):C$(A)=STR$(MISS(I)):D$(A)=MID$(DATE$,4,8)
1340 NEXT I:OPEN "run.dat" FOR OUTPUT AS #1:PRINT #1,A
1350 FOR I=1 TO A:PRINT #1,A$(I);",";B$(I);",";C$(I);",";D$(I):NEXT:CLOSE #1
1360 ERASE A$,B$,C$,D$:LOCATE 3,18:PRINT "PUSH  SPEACE  KEY  !"
1370 IF INKEY$<>" " THEN 1370 ELSE GOSUB 1460
1380 COLOR 5:PRINT:PRINT:PRINT "        もう一度やりますか?      "
1390 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 1390 ELSE IF A$="Y" OR A$="y" THEN 1410
1400 IF A$="n" OR A$="N" THEN RUN ELSE 1390
1410 GAME=0:FOR I=1 TO 3:MISS(I)=0:NEXT:ERASE MP,MES$,CO,MP$:GOSUB 200:GOTO 400
1420 WIDTH 80,25:COLOR 7:CONSOLE 0,25,1:CLS 3:KEY OFF:ON ERROR GOTO 0:END
1430 BEEP:BEEP:BEEP:COLOR 7:CONSOLE 0,25:CLS 3:RUN
1440 IF INKEY$=" " THEN RETURN ELSE GOTO 1440
1450 '====     KAKO NO SEISEKI     ===========================================
1460 CLS 3:LOCATE 5,1:PRINT "RUN  AWAY・過去の成績":CONSOLE 3,22
1470 OPEN "run.dat" FOR INPUT AS #1:INPUT #1,A:LOCATE ,4:E$="        "
1480 FOR I=1 TO A:INPUT #1,A$,B$,C$,D$:COLOR 7+2*(I/2=INT(I/2))
1490 PRINT RIGHT$(E$+A$,4);"ｶｲﾒ ﾅﾏｴ ";MID$(B$+E$,1,10);" ﾐｽ";
1500 PRINT RIGHT$(E$+C$,3);"ｶｲ  ";D$:IF INKEY$<>"" THEN 1520
1510 FOR J=0 TO 5000:NEXT J:BEEP 1:BEEP 0
1520 NEXT I:CLOSE:RETURN
1530 OPEN "run.dat" FOR OUTPUT AS #1:PRINT #1,0:CLOSE
1540 OPEN "COMPUT.DAT" FOR OUTPUT AS #1:PRINT #1,0,0,0:CLOSE
1550 OPEN "ﾄｸﾒｲﾉ .DAT" FOR OUTPUT AS #1:PRINT #1,0,0,0:CLOSE:RUN
1560 *DATADAYO
1570 DATA 7,7,4,4,4,2,2,2,6,5,3,4
1580 DATA 020,001,6bb,ffD,288,005,aa6,f75,090,115,645,5d5,195,415,421,3d5
1590 DATA 74b,a15,150,0f5,fc6,e15,450,8d5,11b,395,e71,635,084,095,659,bb5
1600 DATA b13,815,0f4,bd5,501,0c5,5ff,6b5,441,4b5,55d,515,545,175,4fd,d15
1610 DATA 610,8c5,4a6,e35,590,3b5,447,e35,778,2c5,403,a15,7fc,7fD,001,001
1620 DATA 000,401,555,9BC,000,222,555,eaa,000,088,555,EBA,000,092,555,6D4
1630 DATA 001,4d5,555,5d1,001,415,7de,564,102,d2b,57a,c88,500,26b,5de,920
1640 DATA 406,49f,577,240,520,936,5be,480,583,276,568,906,506,5f8,55b,002
1650 DATA 540,fae,55e,8a2,55E,2ba,541,e0a,577,ef2,400,006,7ff,ffe,000,000
1660 DATA < PROGRAMED BY METOKI >,< ﾆ ｹﾞ ﾛ - ﾆ ｹﾞ ﾛ - >,< ﾂ ｶ ﾏ ﾙ ﾅ !>
1670 DATA < ｶﾞ ﾝ ﾊﾞ ! ｶﾞ ﾝ ﾊﾞ ! >,< ﾄﾞ ｺ ﾆ ｲ ﾙ ﾉ ? >,< ﾂ ｶ ﾏ ｴ ﾛ ! >
1680 DATA < ｲ ｿ ｹﾞ ! >,< ｵ ﾆ ﾀﾞ ﾖ !>,< ﾜ - ﾌﾟ ﾀﾞ !>,< ｦ ﾂ ｶ ﾏ ｴ ﾀ ! >
1690 DATA < ﾆ ﾂ ｶ ﾏ ｯ ﾀ ! >,< PUSH ANY KEY ﾊｼﾞﾏﾙﾖ !>,< ｷ ｮ ﾀﾞ ｲ ﾐ ﾐ ｽﾞ ﾀﾞ >
1700 DATA < ｽ ｶ ﾀﾞ ﾖ !! >,< ｱ ﾄ 1 MISS ﾃﾞ GAME OVER !! ｶﾞ ﾝ ﾊﾞ ﾛ ｳ >
```


★このページのOF欄を出番の少ない編集長のために解放致します。さあ，どうぞ！（静岡市・スロースＶＳ深津を喜ぶちよやくん16才）
……【影：編集長出番ですよーっ。編：編集長今電話中で手がはなせません。影：結局出番の少ない人は少ないんやね。残念。】

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01 V1.0)用



画面を塗りつぶせ！2人用ゲーム

あか あお きいろ

中村 理

ないよ〜

2人用のゲームです。1人が青，もう1人が赤になって，60秒後に，画面を自分の色で多く塗りつぶしていたほうが勝者となるゲームです。

はうとぅ〜ぷれい

青はキーボード，赤はジョイスティックです。青と赤の操作方法は同じなので青について説明します。

青は水色の四角(カーソル)を操作します。目的は画面を青で塗りつぶすこと。カーソルの通った跡は青になりますが，これではめんどう。そこでダミーの登場です。

まず，スペース・キーを押すとダミーがカーソルのところに現れます。そしてカーソルを動かしてもう一度スペース・キーを押すと，ダミーとカーソルを対角線の両端とする長方形が青で壁りつぶされダミーは消えます。つまりダミーを使うと一気に青で塗れるのです。

しかし，良いことだけではありません。ダミーが現れているときには，その長方形の中に赤や黄色のカーソルが入ってくるとその時点で青の負けとなってしまいます。

ということは，ゲーム・オーバーは2とおりあるということです。“60秒後に画面を多く塗っていたほうが勝ち”と“ダミーをだしていたときに他のカーソルに長方形内に入られたら負け”の二つです。

それではプレイしてみてください。

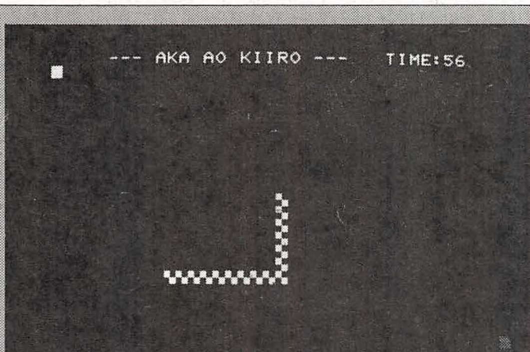
ぷろぐらむ

最近のベーマガのプログラムは段々長くなる傾向があるようですが，短いプログラムもなかなか良いものです。ちょっと打ち込んでみて，ちょっと遊ぶという感じで……。

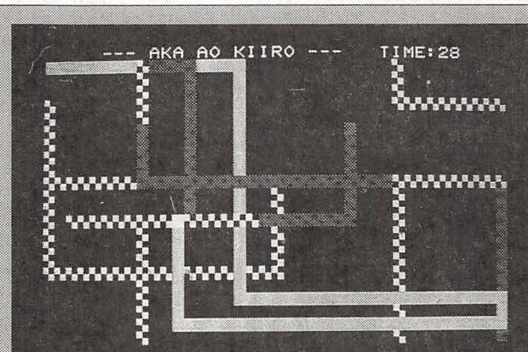
そこで短いものを作ってみました。またこのプログラムは，超基本的な命令しか用いていないので超初心者の人には良いと思います。

とくに，90行のIFの条件文などの発想は超初心者には思い付きにくいかもしれないと思います。もっと良い方法もあるるかもしれませんが…。ほんの少しでも参考になれば幸いです。

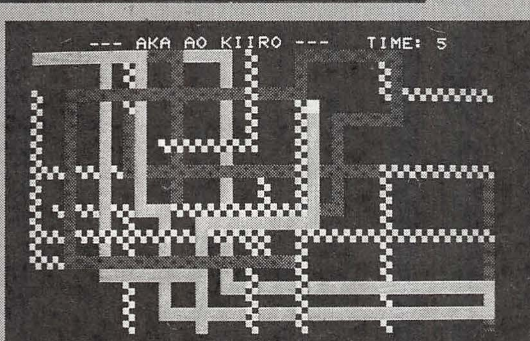
それでは！



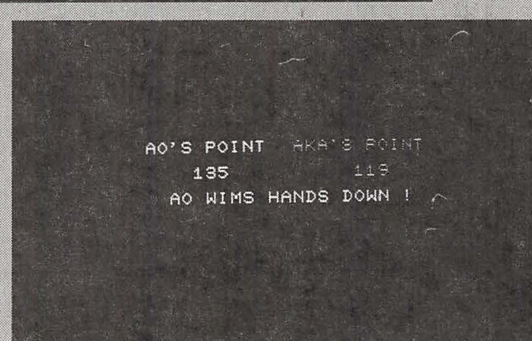
◀《写真1》60秒で自分の色に塗りつぶせ



◀《写真2》ダミーにやられないように気をつけよう



▶《写真3》残りタイムがあとわずか！とにかく塗りつぶせ



▶《写真4》ダミーにやられなければいい勝負になる

X1

《第1表》あかあおきいろの変数表

A……青のカーソルのX座標
B……青のカーソルのY座標
C……青のダミーをだしているか？0…だしてない　1…だしてる
D……青のダミーのX座標
E……青のダミーのY座標
F……赤のカーソルのX座標
G……赤のカーソルのY座標
H……赤のダミーをだしているか？0…だしてない　1…だしてる
I……赤のダミーのX座標
J……赤のダミーのY座標
K……黄のカーソルのX座標
L……黄のカーソルのY座標
M……黄がつぎに方向を決めるまでのステップ数　0～19
N……黄の進む方向　1…上　2…右　3…下　4…左
S……STICK
O……青と赤どっちが勝ったか？　0…青　1…赤
P……青のポイント
Q……赤のポイント
R……ゲーム・オーバー時に画面に何があるかを調べるときのFOR～
T……NEXT用でR，Tは配列変数の(X，Y)

（A～S：メイン・ルーチン／O～T：ゲーム・オーバー・2）

CHECKER FLAG

編：ずいぶん短いプログラムですね。やっぱり，気軽に打ち込めて，気楽に遊べるという点で，グッドですよね。

Dr.D：うむ。ところで，X1の場合コントロール・コードが，そのまま打ち込めない。プログラムを打ち込む前にPOKE&H01A2，&HB7⏎と打っておき，プログラム中で，コントロール・コードが入るところで，つぎのようにして入力してくれ。

矢印……ESCキーを押してその方向と同じ向きのカーソル・キーを押す。

わかったかな？

あかあおきいろのプログラム・リスト

```
10  GOTO 410:'━━━━━━━━━━━━■   メ  イ  ン   ■━━━━━━━━━━━━━━
20  COLOR 7:LOCATE 33,0:PRINTUSING "##",60-TIME
30  IF TIME>59 THEN 270
40  '━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━■ KIIRO
50  COLOR 6:LOCATE K,L:PRINT "▚"
60  K=K+(N=2)-(N=4):K=K+39*(K=39)-39*(K=-1)
70  L=L+(N=1)-(N=3):L=L+22*(L=23)-22*(L= 0)
80  COLOR 7:LOCATE K,L:PRINT "▚"
90  IF C=1 AND (A-K)*(D-K)<1 AND (B-L)*(E-L)<1 THEN O=1:GOTO 370
100 IF H=1 AND (F-K)*(I-K)<1 AND (G-L)*(J-L)<1 THEN O=0:GOTO 370
110 M=M-1:IF M<0 THEN M=INT(RND(1)*20):N=INT(RND(1)*4)+1
120 '━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━■ AO
130 COLOR 1:LOCATE A,B:PRINT "■"
140 IF STRIG(0)=-1 THEN IF C=0 THEN C=1:D=A:E=B ELSE LINE(A,B)-(D,E),"■",BF:C=0
150 S=STICK(0):A=A-(S=4)*(A>0)+(S=6)*(A<38):B=B-(S=8)*(B>1)+(S=2)*(B<22)
160 COLOR 5:LOCATE A,B:PRINT "■"
170 IF H=1 AND (F-A)*(I-A)<1 AND (G-B)*(J-B)<1 THEN O=0:GOTO 370
180 IF C=1 THEN LOCATE D,E:PRINT "■"
190 '━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━■ AKA
200 COLOR 2:LOCATE F,G:PRINT "▒"
210 IF STRIG(1)=-1 THEN IF H=0 THEN H=1:I=F:J=G ELSE LINE(F,G)-(I,J),"▒",BF:H=0
220 S=STICK(1):F=F-(S=4)*(F>0)+(S=6)*(F<38):G=G-(S=8)*(G>1)+(S=2)*(G<22)
230 COLOR 4:LOCATE F,G:PRINT "▒"
240 IF C=1 AND (A-F)*(D-F)<1 AND (B-G)*(E-G)<1 THEN O=1:GOTO 370
250 IF H=1 THEN LOCATE I,J:PRINT "▒"
260 GOTO 20
270 '━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━■  ゲ ー ム  オ ー バ ー  1  ■━━━━━━━━━━━━━━
280 BEEP:BEEP:BEEP:P=0:Q=0
290 FOR T=1 TO 22:FOR R=0 TO 38:B$(R,T)=CHARACTER$(R,T):NEXT:NEXT:CLS
300 COLOR 5:LOCATE  8,7:PRINT "AO'S POINT←←←←↓↓0"
310 COLOR 2:LOCATE 20,7:PRINT"AKA'S POINT←←←←↓↓0":PAUSE 10
320 FOR T=1 TO 22:FOR R=0 TO 38:C$=B$(R,T)
330 IF C$="■" THEN P=P+1:COLOR 5:LOCATE 12,9:PRINTUSING "###",P:PLAY"B"
340 IF C$="▒" THEN Q=Q+1:COLOR 2:LOCATE 25,9:PRINTUSING "###",Q:PLAY"A"
350 NEXT:NEXT
360 O=-(P<Q):IF P=Q THEN F$=E$:GOTO 390 ELSE F$=A$(O)+D$:GOTO 390
370 '━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━■  ゲ ー ム  オ ー バ ー  2  ■━━━━━━━━━━━━━━
380 BEEP:PAUSE 20:LINE(7,9)-(31,13)," ",BF:Z=1:F$=A$(O)+D$
390 REPEAT:COLOR Z:LOCATE 9,11:PRINT F$
400 Z=Z+1+7*(Z>6):UNTIL STRIG(0)=-1 OR STRIG(1)=-1:CLS:RUN
410 '━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━■   ショキ  セッテイ   ■━━━━━━━━━━━━━━
420 WIDTH 40:INIT:DEFINT A-Z:CLICK OFF:REPEAT ON:TEMPO 2000:PLAY"O5B0"
430 D$=" WINS HANDS DOWN !":E$="←←THIS GAME ENDS IN A DRAW !"
440 A=0:B=1:F=38:G=22:K=19:L=11:N=3:M=5:A$(0)=" AO":A$(1)="AKA":DIM B$(38,22)
450 COLOR 7:LOCATE 5,0:PRINT "--- AKA AO KIIRO ---    TIME:60"
460 TIME=0:GOTO 20
470 '━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━■ PROGRAMMED BY OSAMU
```


★いやあああ私は不良になりたくないわあああただでさえ影に呪われてる私がこれ以上影にコメントされるともっと呪われる!!呪われたら不良になるか死ぬかどっちかだ…だれか助けてえええ!!（北海道檜山郡・とことん不幸なララ12才）……【影：頼むから黙れ！】

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01 V1.0)用



車庫入れ，一時停止，交通法規を守れ!!

自動車学校

ズオ

STORY

今年もまた「自動車学校グランプリ・レース」の時期となった。ズガーワ=ズオはこのレースに参加するために新車を用意していた。しかし，ズオは免許証をもっていなかった。

HOW TO PLAY?

まずズオは車の免許証をとります。ジョイスティックの左右でハンドル，トリガ1でアクセル，2でブレーキです。

車を操作して，交通ルールを守りながらコースを3周します。

横断歩道では，手前の白線で一時停止をして，制限速度を守り，車庫についたら車を車庫に1回しまってください。

これらのことをするごとにポイントが加算されますが，車がカベに当たったり，横断歩道を無視したり，スピード違反をするとポイントが減ります。こうしてコースを1周した時点でポイントが規定数に達していなければゲーム・オーバーです。

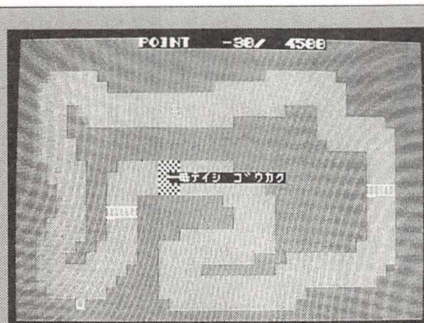
無事に3周すれば免許証がとれます。そしてレースに参加します。

レースでは交通ルールを無視してひたすら時間内にコースを4周してください。1周ごとのタイム・リミットをオーバーするとゲーム・オーバーです。

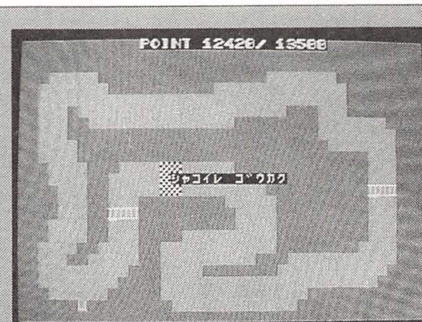
最後に

自動車学校のゲームは史上初だと思います。そのためゲーム性など問題はありますが，教官が横にいると思って遊んでください。

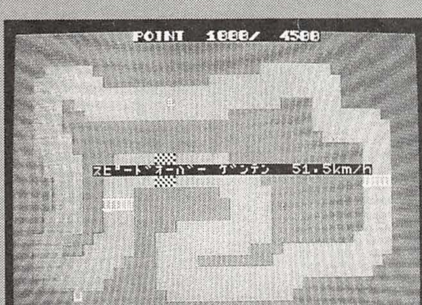
後半のレースはほんのおまけです。



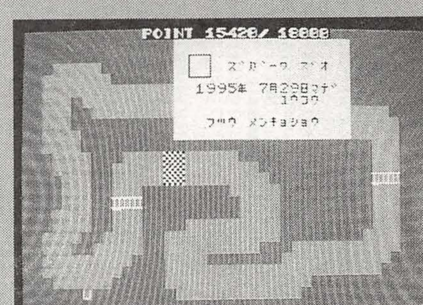
▶《写真1》横断歩道では一時停止!



◀《写真2》車庫入れも上手にできないとダメ!



▲《写真3》安全速度も守らなければならない



▲《写真4》やった!あこがれの免許証だ!



▲《写真5》さあ!グランプリ・レースの開始!

★88版のゲームが少ないと思うのでそろそろ98に乗りかえようと思ってますが，NECとエプソン，どちらがいいと思います？（静岡県焼津市・霧水愛18才）……【影：レナウンがいい，絶対にレナウンがいい。誰が何と言おうともレナウンがいいにきまっている。な。】

自動車学校のプログラム・リスト

```
10 '||■■■■■▬▬▬▬ ｼﾞﾄﾞｳｼｬｶﾞｯｺｳ    Programmed by ｻｲｶﾜ ﾐﾂﾊﾙ ▬▬▬▬■■■■■||
20 CLEAR:INIT:WIDTH 40:CLS4:CLICK OFF:PRW&HFE:SOUND7,24:SOUND11,0:SOUND12,30
30 DIM S(65),C(65),C$(16),VX(16),VY(16):GOSUB40:GOTO100
40 IF MID$(CGPAT$(115),31,1)="¯"THEN RETURN ELSEPRINT"PCG SETTING NOW"
50 FORI=32TO90:A$=LEFT$(CGPAT$(I),8):FORC=1TO8:C$=BIN$(ASC(MID$(A$,C,1)))
60 B$=LEFT$(C$,1):C$=B$+LEFT$(C$,7):MID$(C$,3,1)=B$
70 D$=D$+CHR$(VAL("&B"+C$)):NEXT:DEFCHR$(I)=D$+D$+D$:D$="":NEXT
80 RESTORE660:FOR A=97 TO 115:READ A$:DEFCHR$(A)=HEXCHR$(A$)
90 A=A+1:DEFCHR$(A)=MIRROR$(HEXCHR$(A$)):NEXT:CLS4:RETURN
100 '||■■■■■▬▬▬▬ ﾃﾞｰﾀ ﾖﾐｺﾐ ▬▬▬▬■■■■■||
110 RESTORE610:FORA=1TO16:READ A$,B:C$(A)=MID$(CGPAT$(ASC(A$)),B*8+1,8)
120 NEXT:FORA=1TO16:READ VX(A),VY(A):NEXT:CS=1:IN$="hkmoqsi"
130 CLS4:CGEN1:LINE(0,0)-(39,24),"i",BF
140 RESTORE760:FORA=1TO65:READ C:E=INT(C/40):D=C MOD E*40
150 LINE(D-1,E-1)-(D+1,E+1),"g",BF:NEXT
160 LINE(14,11)-(15,13),"k",BF:LOCATE34,14:PRINT"m←↑ooo":LOCATE9,16:PRINT"m←↑ooo
":LOCATE14,5:PRINT"hh←↓hq←↓hh":LOCATE6,23:PRINT"s"
170 A$(1)="PRACTICE":A$(2)="GRANDPRIX RACE":A$=SCRN$(15,12,14):COLOR4:LOCATE15,1
2:PRINTA$(CS):COLOR7
180 P=0:PL=4500:TL=30:LOCATE12,0:PRINTUSING"TIME    0/####";TL:GOSUB320
190 IFCS=1THENSOUND6,0:PLAY120:PLAY"O4V16C1DECDEFGAARGGRF7:O2V16C1CGCCERDFAFCFCD
7:V16O3V16A0RBRO4C1O3A0RBRO4CRD1E0RFRF1F0RERE1C0RD7":GOTO210
200 SOUND7,56:PLAY150:PLAY"O2V16C1RCCGRCCDRDDARDDO1BRBBO4B7:O3V15E7F7R5O4V16G7:O
3V15G7A7R5V16O4E7":SOUND7,24:TIME=0
210 X=124:Y=96:M=13:SP=0:ST(1)=0:ST(2)=0:YO=0:SH=0:L=2+CS:GOSUB320
220 LOCATE15,12:PRINTA$
230 '||■■■■■▬▬▬▬ ｸﾙﾏ ｦ ｳｺﾞｶｽ ▬▬▬▬■■■■■||
240 IF STRIG(1)THENSP=SP+.5 ELSESP=SP+(SP>0)/5
250 OUT7168,14:IF(INP(6912)AND64)=0THENSP=SP+(SP>0)
260 A=STICK(1):M=M+((A=6)-(A=4))/2:IF M<1THENM=16 ELSEIF M>16THEN M=1
270 LINE(X-3,Y-3)-(X+4,Y+4),PSET,0,BF:XX=X+VX(M)*SP:YY=Y+VY(M)*SP
280 S$=SCRN$(INT(XX/8),INT(YY/8),1):ON INSTR(IN$,S$)GOTO390,430,350,380,390,420,
340
290 POSITIONXX-3,YY-3:PATTERN-8,C$(M):X=XX:Y=YY:IFCS=1GOTO240
300 LOCATE17,0:PRINTUSING"###";TIME:IF TIME<=TL THEN240 ELSE450
310 '||■■■■■▬▬▬▬ ｲﾍﾞﾝﾄ ▬▬▬▬■■■■■||
320 IF CS=2THENRETURN ELSELOCATE12,0:PRINTUSING"POINT######/######";P;PL:RETURN
330 A$=SCRN$(X1,12,LEN(M$)):CGEN:LOCATEX1,12:PRINTM$:CGEN1:PAUSE10:LOCATEX1,12:P
RINTA$:RETURN
340 SP=SP+SGN(0-SP):SOUND7,24:SOUND6,31:PLAY7500:PLAY"::O3C0":SOUND10,16:IFCS=1T
HENP=P-100:GOSUB320:GOTO240 ELSE240
350 IF SP OR M<>1THEN290 ELSEIF ST(2+(X<160))=1THEN290
360 CGEN:X1=15:M$="一時ﾃｲｼ ｺﾞｳｶｸ":GOSUB330
370 ST(2+(X<160))=1:P=P+1000:GOSUB320:GOTO290
380 IFST(2+(X<160))=0THENST(2+(X<160))=1:X1=15:M$="一時ﾃｲｼ ｹﾞﾝﾃﾝ":GOSUB330:P=P-500
:GOSUB320:GOTO290 ELSE290
390 IF CS=2THENST(1)=1:GOTO290
400 IF YO THEN290 ELSEYO=1:IFSP>8THENX1=8:M$="ｽﾋﾟｰﾄﾞｵｰﾊﾞｰ ｹﾞﾝﾃﾝ "+STR$(SP/2*10)+
"km/h":GOSUB330:P=P-SP*100:GOSUB320:GOTO290
410 X1=8:M$="ｽﾋﾟｰﾄﾞﾁｪｯｸ ｺﾞｳｶｸ "+STR$(SP/2*10)+"km/h":GOSUB330:P=P+SP*200:GOSUB32
0:GOTO290
420 IF SH OR SP OR M<>13THEN290 ELSEX1=15:M$="ｼｬｺｲﾚ ｺﾞｳｶｸ":GOSUB330:SH=1:P=P+200
0:GOSUB320:GOTO290
430 IF ST(1)=0THEN290 ELSEST(1)=0:ST(2)=0:YO=0:SH=0:L=L-1:IF CS=2THENTL=TL+30-(4
-L)*4:LOCATE21,0:PRINTUSING"####";TL
440 IF CS=2 OR P>=PL THENPL=PL+4500:GOSUB320:IF L>0 THEN290 ELSE480
450 '||■■■■■▬▬▬▬ ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ ▬▬▬▬■■■■■||
460 COLOR6:LOCATE15,12:PRINT"GAME  OVER":COLOR7
470 PLAY220:SOUND7,56:PLAY"O3V16C3RCCRCCRCCRCCRRGRRERO2BRRO3C:O4V16G3CCEEFGGG05C
O4GCERRBRRGRDRRE:O5C3O4EEGGAO5CCCECO4EGRRO5DRRO4BRFRRG":GOTO130
480 '||■■■■■▬▬▬▬ ﾒﾝｷｮ ｶｸﾄｸ ▬▬▬▬■■■■■||
490 IF CS=2THEN530
500 RESTORE650:CGEN:CREV1:FORA=1TO9:READA$:LOCATE15,A:PRINTA$:NEXT:CREV
510 SOUND6,0:PLAY180:PLAY"O4V16A3AGGFFEEFFGGAABBAGFEDCDEFGFEF1EDEB3O5C7:O4V16F3F
EEDDCCDDEEFFGGFEDCO3BABO4CDEDCD1CO3BO4CG3G7:O1V16C3RBRCCBRCRBCRCBRCCBRCCBRCCBRBB
BB
520 CS=2:IN$="hk  q i":GOTO130
530 '||■■■■■▬▬▬▬ ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ ▬▬▬▬■■■■■||
540 CLS4:CGEN:A$="■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■":FORA=3TO12:LOCATE5,A
550 PRINT"■"+RIGHT$(A$,20+(A MOD2=1)):NEXT:LINE(5,13)-(5,22),"■"
560 CGEN1:COLOR4:LOCATE12,15:PRINT"GOAL IN!!":COLOR6:LOCATE13,18
570 PRINT"YOU ARE GREATEST DRIVER!"
580 SOUND7,56:PLAY120:PLAY"V16O5C1EG6D1FA6C1EG6F1AO6C6O5B1AB9
590 PLAY150:PLAY"O4V16G5RFRERDEFRRREREDCRARGFEFGRRRRRRRC9:O4V16B5RARGRFGARRRGRGF
ERO5CRO4BAGABRRRRRRRE9:V16O3D5DDDDDDDFFFFEEEDCCCCCCCCGGGGGGGGC9
600 GOTO600
610 '||■■■■■▬▬▬▬ ﾃﾞｰﾀ ▬▬▬▬■■■■■||
620 DATAa,1,a,2,a,3,c,1,c,2,c,3,e,3,e,2,e,1,f,2,f,3,d,3,d,2,d,1,b,3,b,2
630 DATA 0,-1,-.2,-.8,-.5,-.5,-.8,-.2,-1,0,-.8,.2,-.5,.5,-.2,.8,0,1
640 DATA .2,.8,.5,.5,.8,.2,1,0,.8,-.2,.5,-.5,.2,-.8
650 DATA"                 ","┌─┐            ","｜｜ｽﾞｶﾞｰﾜ ｽﾞｵ  ","└─┘
    ","  1995年 7月29日ﾏﾃﾞ  ","           ﾕｳｺｳ    ","            ","  ﾌﾂｳ ﾒﾝｷｮ
ｼｮｳ   ","           "
660 DATA 18BDBD6E5A7EBDBD60B4BA4C543D9D8CC8F04A5DBC1E2410
670 DATA 609BE46E375F2006631C77EFEF771C6306205F376EE49B60
680 DATA BDBD7E5A6EBDBD188C9D3D544CBAB46010241EBC5D4AF0C8
690 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF00000000000000000000000000000000
700 DATA 0000000000000000FFFFFFFFFFFFFFFF0000000000000000
710 DATA CCCC3333CCCC3333CCCC3333CCCC3333CCCC3333CCCC3333
720 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF7E00000000000000007E0000000000000000
730 DATA FFFFFFFFFFFFFFFFFF222222222222FFFF222222222222FF
740 DATA FFC3BDC3FF81DBE3003C423C007E241C003C423C007E241C
750 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF0042424242427E000042424242427E00
760 DATA 496,499,541,582,622,702,740,741,737,775,855,896,899,902,905,866,827
770 DATA 830,833,794,755,635,515,395,354,351,310,230,189,186,224,221,185,259
780 DATA 256,220,253,250,248,207,166,164,203,323,404,363,485,444,605,684,645
790 DATA 763,803,844,847,808,769,730,610,530,491,493,623,703,776
```



評…お待ちしてます（つぐ美）

by 長江

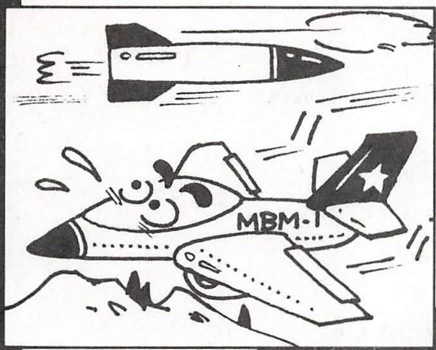


評…こっ、こわいかもしれない（影）

by 深田郎

★読者カードにちょっと一言いわせてもらいます。スペースが小さい。下記のおもしろかった記事というところが一番書きにくいのは問題だと思いますがどーでしょーか。(岐阜県揖斐郡・ゆう19才)……【影：「OF」と書くのに狭いということはないと思うが…。】

X68000(X-BASIC V2.0)用



ミサイルをよけまくれ!!

F-68（エフ）

渋谷　正徳

ゲームについて

最新鋭機F－68を駆ってミサイルの嵐をくぐりぬけるゲームです。

30発かわすとクリア。得点が表示されます。ジョイスティックのⒶボタンでスタート。左右でかわします。クリア，または死んだらⒶボタンでタイトルへもどります。

プログラムは長いですが，1行1行は短いと思うので許してやってください。見にくいよりましだ，と僕は思っているんです。

苦労したところは，ほとんど全部。飛行機，ミサイル，海，効果音。ほとんどがはじめての試み。でもだいたいうまくいったのではないかと思います。

飛行機はでかいでしょう。横幅が112ドットもある。こいつを傾けるのには本当に苦労しました。効果音にはYも使ったけれども，あまり目立たなくて残念。

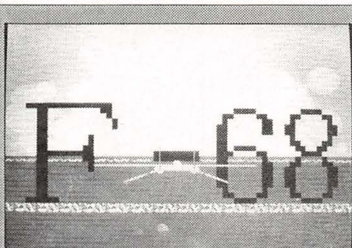
参考にしたもの

前に作った音色エディタ，ポルタメント関数など，自分のプログラム。

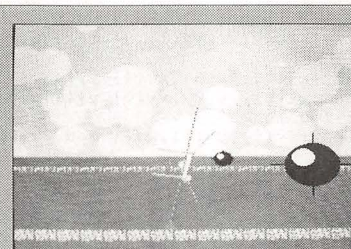
X－BASICの説明書。

《第1表》F－68の変数表(メイン部で使用したもの)

変数	説明
i, l, j, k	雑用。kは主にミサイルを何発よけたか
umi	海のアニメーション。何枚目かを表す。0～3
umix	海と空のX座標
hj, ohj	自機の状態。ohjは一つ前のもの。4は水平。0で左，8で右に傾く
st	スティックの読みだし
sc	スコア
flg	ゲーム全体を継続か，終了か。0で継続。1で爆発。2でクリア
配列変数	
mx(1), my(1)	ミサイルの座標
mj(1)	ミサイルの状態0で一番遠い。12が一番大きい。このとき当たり判定
scd(3)	umiの値に対応するページ3のy座標。4パターンの海の絵はページ3に縦に四つ並んでいる
zx(8)	hjの傾きによってミサイルのx座標を加減するときのデータ
ux(8)	同じく海のx座標を加減するデータ
mp(11)	mjに対応するスプライト・パターン番号。11まではスプライト。最も大きくなる12はグラフィックを使用
mcx(1)	ミサイルを予測発射したときの予測値



◀《写真1》これがタイトル画面です



◀《写真2》ミサイルを右に左によけてください



▶《写真3》飛んでくるミサイルにあたるとゲーム・オーバー



▶《写真4》一定時間よけまくるとミッション・クリアだ

★暇なのでハガキをギザギザに切ってみました。(福岡県北九州市・持丸明範13才)……【影：ギザギザもいいけどそろそろクリスマスですなあ。編：あのう，この号がでるのは1月なんですけど…。影：あけましておめでとう。編：しかも2月号です。影：鬼は外…。】

```
  5 cls:print "少々御待ち下さい"                  /*by 渋谷正徳
 10 srand(val(right$(time$,2)))
 20 sound():hicoki()
 30 screen 0,1,0,1:console ,,0                 /*初期設定
 40 window(0,0,511,511):vpage(15)
 50 sp_disp(1):sp_off()
 60 int k,j,umi,umix,hj,ohj,st,mx(1),my(1),mj(1),sc
 70 int scd(3)={384,0,128,256},zx(8)={-20,-12,-7,-3,0,3,7,12,20},ux(8)
 80 int mp(11)={0,0,0,1,1,1,2,2,3,4,5,6},mcx(1),flg
 90 for i=0 to 8:ux(i)=(zx(i)+512) mod 512:next
100 umitokumo()
110 repeat                                     /*無限ループ
120  title()
130  repeat                                    /*ここからメイン
140   my_move()
150   mis()
160   umi=(umi+1) mod 4
170   umisc(umi,umix)
180   home(1,256,0)
190  until flg<>0                              /*もうメイン終わり
200  if flg=1 then bakhatu() else cle()        /*クリアか死んだか
210 until 0
220 func umisc(a,x)                            /*海のスクロール
230  home(3,x,scd(a))
240  home(2,x,0)
250 endfunc
260 func wait(a)                               /*ウェイト
270  for tw=0 to a:next
280 endfunc
290 func umitokumo()                           /*背景を用意
300  int yd(7)={1,3,10,18,30,45,70,110}
310  apage(3)                                  /*先ずは海の方
320  fill(0,0,511,511,3)
330  for i=0 to 7
340   for l=0 to i*1.5#
350    j=(i mod 4)*128                         /*4枚をかわるがわる見せる
360    line(0,yd(i)+l+j,511,yd(i)+l+j,15,r(65536))
370   next
380  next
390  apage(2)
400  fill(0,0,511,511,11)                      /*次は雲
410  for i=0 to 200
420   k=r(80)+r(80)+r(80):j=r(470)+20          /*y=110位に集中させる
430   circle2(j,k,r(20),15)
440  next
450  fill(0,128,511,255,0)
460  apage(1)                                  /*これはミサイルの絵
470  circle2(30,30,20,1)
480  line(0,30,60,30,1):line(30,0,30,60,1)
490  circle2(23,23,8,15):home(1,256,0)
500  apage(0)
510 endfunc                                    /*終わり。次は飛行機
520 func hicoki():screen 0,2,1,1:sp_init():sp_disp(1)
530  int xd(9)={44,68,56,111,0,91,20,68,44,50},xx(9),yy(9),x,y
540  int yd(9)={60,60,54,56,56,72,72,36,36,58}
550  int sx(10)={8,24,40,56,72,88,104,28,84,40,72}
560  int sy(10)={56,56,56,56,56,56,56,66,66,40,40}
570  float c,s                                 /*ここまでDATA
580  char pat(255)
590  for i=0 to 8:wipe()                       /*9つのパターンをかく
600   c=cos(((280+i*20) mod 360)*pi()/180)     /*4で水平
610   s=sin(((280+i*20) mod 360)*pi()/180)
620   for l=0 to 9                             /*回転後のDATAを得る
630    xx(l)=(xd(l)-56)*c-(yd(l)-56)*s+56
640    yy(l)=(xd(l)-56)*s+(yd(l)-56)*c+56
650   next
660   for l=0 to 2                             /*体と頭
670    circle2(xx(l),yy(l),3+(l=2),15)
680   next
690   line2(xx(3),yy(3),xx(4),yy(4),15)        /*line2()とは?
700   line2(xx(0),yy(0),xx(1),yy(1),15)        /*ただのサブルーチンです
710   for l=5 to 8                             /*尾翼を4枚まとめて
720    line2(xx(l),yy(l),xx(l mod 2),yy(l mod 2),15)
730   next
740   paint(xx(9),yy(9),15)                    /*胴体を染め
750   for l=0 to 10                            /*11個のスプライトに
760    x=(sx(l)-56)*c-(sy(l)-56)*s             /*分解!!
770    y=(sx(l)-56)*s+(sy(l)-56)*c
780    get(x+48,y+48,x+63,y+63,pat)
790    sp_def(i*11+l,pat)
800    sp_move(i*11+l,x+120,y+128,i*11+l)      /*全部(11*9=99)表示
810   next                                     /*そしてsp_off()とsp_on()
820  next                                      /*で切り替え(ひきょう!)
830  for i=0 to 6:fill(0,0,15,15,0)            /*ミサイルの定義
840   circle2(8,8,i+1,1)
850   line(5-i,8,10+i,8,1):line(8,5-i,8,10+i,1)
860   circle2(8-i/2,8-i/2,i/2,15)
870   get(0,0,15,15,pat)
880   sp_def(100+i,pat)
890  next
900 endfunc
910 func line2(x1,y1,x2,y2,c)                  /*lineの下にlineを書くだけ
920  line(x1,y1,x2,y2,c)
```


★つぐ美さんに特大トトロのぬいぐるみを送ったほうが勝ち！(北海道札幌市・吉川真吾22才)……【つぐ美：そろそろクリスマスね♡。編：あのう，さっきも言いましたけどこれは２月号です。つぐ美：でも今は12月だからいいのよ。プレゼントよろしく♡。影：ギク。】

```
930  line(x1,y1+1,x2,y2+1,c-1)
940  endfunc                                        /*画面の用意終わり(950行!)
950  func circle2(a,b,c,d)
960   circle(a,b,c,d)
970   paint(a,b,d)
980  endfunc
990  func my_move()                                 /*いよいよメイン
1000  st=stick(1)
1010  if st mod 3=1 and hj>0 then hj=hj-1
1020  if st mod 3=0 and st<>0 and hj<8 then hj=hj+1
1030  if st=0 then hj=hj-sgn(hj-4)
1040  umix=(umix+ux(hj)) mod 512
1050  if ohj<>hj then sp_on(hj*11,hj*11+10):sp_off(ohj*11,ohj*11+10)
1060  ohj=hj                                        /*これが自機の書き換え
1070 endfunc
1080 func mis()                                     /*ミサイル動かす
1090  for i=0 to 1                                  /*なんと2発だけ
1100   mj(i)=mj(i)+1
1110   if mj(i)>-1 and mj(i)<12 then {my(i)=my(i)+2
1120    if mj(i)=0 then mcx(i)=zx(hj):m_play(i+1)
1130    mx(i)=mx(i)-sgn(mx(i)-128)*(mj(i)+5)/2-zx(hj)+mcx(i)
1140    if mx(i)<0 or mx(i)>255 then {mj(i)=13} else {
1150    sp_move(100+i,mx(i),my(i),100+mp(mj(i)))
1160    }} else {
1170    if mj(i)>11 then {sp_off(100+i):k=k+1:if k=30 then flg=2:return()
1180    if mj(i)=12 then {home(1,(534-mx(i)) mod 512,406)
1190       sc=sc+(128-abs(mx(i)-128))*100
1200       if mx(i)>104 and mx(i)<136 then flg=1:return()}
1210    mx(i)=r(255):mj(i)=-r(30-k):my(i)=100
1220    }}                                          /*自分ですら分からない
1230  next
1240 endfunc                                        /*もうメインは終わったのだ
1250 func title()                                   /*タイトル
1260  k=0:hj=4:ohj=4:mx={100,150}:my={100,100}:mj={-1,-10}:flg=0:sc=0
1270  sp_off():cls
1280  sp_on(44,54)
1290  symbol(8,68," F-68",4,5,2,5,0)
1300  repeat
1310   i=i+1
1320   umisc(i mod 4,0):wait(400)
1330  until strig(1)=1
1340  wipe()
1350 endfunc
1360 func machi()                                   /*待ちます
1370  repeat:until strig(1)=1
1380  repeat:until strig(1)=0:wipe()
1390 endfunc
1400 func bakhatu()                                 /*撃墜された時来ます
1410  sp_off(100,101)
1420  for i=0 to 18
1430   umix=(umix+ux(hj)) mod 512
1440   umisc(i mod 4,umix)
1450   j=(umix+128) mod 512:k=100+r(50)
1460   circle2(j,k,rand() mod 40,14)
1470   home(0,umix,0):wait(200)
1480  next:scp(sc):machi()
1490  home(0,0,0)
1500 endfunc
1510 func cle():sc=sc+100000                        /*クリア。手抜きか？
1520  symbol(44,50,"MISSION CLEAR!",1,1,2,5,0):scp(sc):machi()
1530 endfunc
1540 func scp(s)
1550  locate 9,10:print "SCORE:"+right$("00000000"+str$(s),8)
1560 endfunc
1570 func r(n)
1580  return(rand() mod n)
1590 endfunc
1600 func sound()                                   /*効果音。要らなかった
1610  m_init()                                      /*ら打たなくて結構です
1620  for i=1 to 2                                  /*が、なるべく打っても
1630   m_alloc(i,3000)                              /*らいたいと思います。
1640   m_assign(i,i)                                /*ここに一番苦労したか
1650  next                                          /*ら。
1660  char v(4,10):str m1,oto=" cc+ dd+ e ff+ gg+ aa+ b"
1670  int n1=2500,q(5)={0,5,0,6,4,3}                /*打たない人は20行の、
1680  m_vget(65,v)                                  /*"sound()" も消してく
1690  for i=0 to 2                                  /*ださい。
1700   v(q(i*2),q(i*2+1))=0
1710  next
1720  m_vset(65,v)
1730  for i=1 to 2
1740   m_trk(i,"@65l64t200")
1750  next
1760  for i=0 to 100
1770   n1=n1-20
1780   m1="@v"+str$(i/2+77)+"y"
1790   for l=1 to 2
1800    m_trk(l,m1+str$(47+l)+","+str$(n1 mod 256)+mid$(oto,n1/256*2+1,2)+"&")
1810   next
1820  next
1830  for i=1 to 2
1840   m_trk(i,"v0")
1850  next
1860 endfunc                                        /*ご苦労様でした
```

X68000

★今，僕は浪人生です。来年こそはいい大学に入ってゲームをガンガンやるぞー。(兵庫県神戸市・PC-286V大好き18才) ……【影：そろそろ受験の時期が近づいてまいりました。どちら様もくいの残らないよう思いっきりがんばってください。ひさしくまじめだ♡】

X68000(X-BASIC V2.0)用



回せ!ころがせ!

きゃらめるとらい

佐井川泰治

ストーリー

ごく最近，はるかの家（うち）の中に……きゃらめるがあった。食べろ。

TO BE CONTINUED……

遊びかた

RUNすると，1回目は10分程!かかってファイルを10個作ります。2回目以降は1分程待てばタイトルがでます。

マウスのみでプレイします。

左ボタンを押すと1面から順にプレイできます。8面をクリアすると，エンディングです。

右ボタンを押すとステージ・セレクトができますが，その面かぎりです。

しばらくしてマップを書き終わると，スタートです。

きゃらめるは常に下へ落ちようとするので，マウスで左右に動かし，ボタンでマップを左右に90度回転させて，制限時間以内にゴールに当ててください。

きゃらめるは壁に当たっても跳ね返りません。しかし，落下スピードに比例して，まわりから溶けて小さくなっていきます。横から当たるのは平気です。溶けてなくなってしまっても，おしまいです。

色のちがう壁に当たると，ちがった効果がありょす。二つ同時に当たったときの優先順位の高い順に説明すると，

ゴール(G)…ゴールです。

ソフト(黄)…当たっても，溶けません。

ホット(赤)…1段階溶けます。

コールド(青)…溶けかかっていた周りが元にもどります。

ラッキー(星)…1段階復活します。

となります。

クリアすると，きゃらめるの大きさが得点になります。

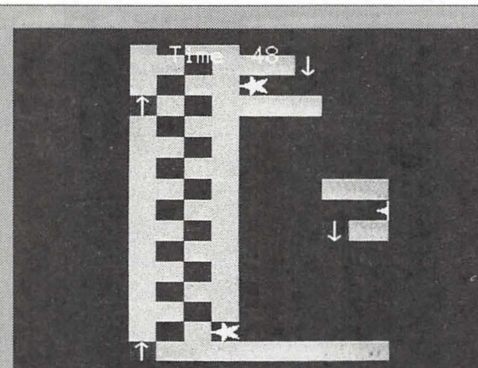
オリジナル・ステージの作りかた

mp(31, 31)に0～10を入れてマップを作り，d_save (名前(20字)，制限時間)とすれば，できあがりです。

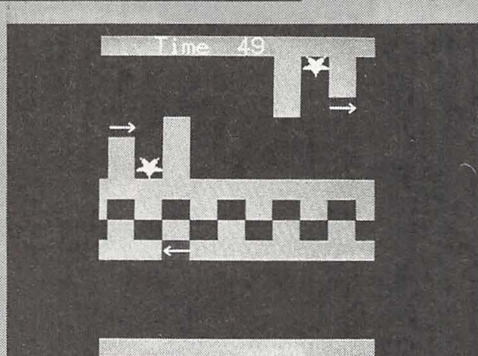
遊ぶときは，ステージ・セレクトでやってください。



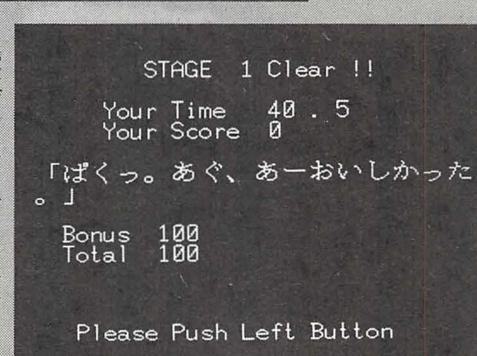
◀《写真1》これがタイトル画面です。ステージ選択ができます



◀《写真2》画面を右に左に90°回転させてゴールまでもっていってください



▶《写真3》ちなみに写真2を90左回転させてみました



▶《写真4》ステージ・クリアするとタイムとボーナスがでます

★「41円切手をお貼りください」どうでもいいけど「お手数ですが」くらいつけたらどうだ!(神奈川県横浜市・丸山淳平16才)……【影：あなたこそ「喪中」ぐらいつけてこい!編：影さんそりゃあ「御中」でんがな。影：大阪弁でのつっ込みをありがとう。】

《第1表》変数表

mp(,)………マップデータ
ap……………回転No.
kz( )…………きゃらめるのX, Y
xz( )…………横のX, Y
xm( )…………横の向き
yz( )…………縦のX, Y
ym( )…………縦の向き
sp……………落下スピード
cs……………きゃらめるサイズ
ti……………タイム
mn……………ステージNo.
sc……………スコア

最後に

こんなに長くなるとは思わなかった。苦労の固まりのようなプログラムです。

改造するなら，名前打ちを付けるといいでしょう。本当は付けたかったんです。

がんばって打ち込んでください。その価値はあります(たぶん)。

参考にしたもの

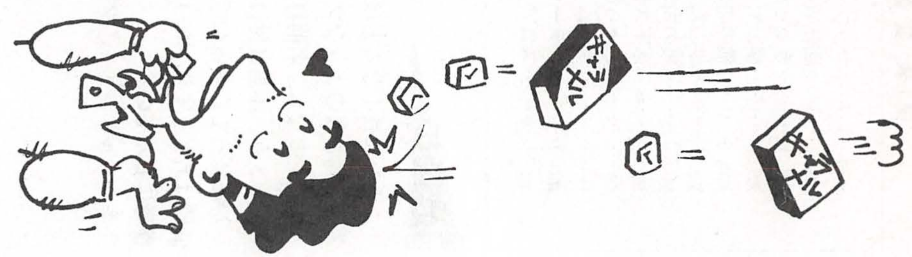
キャメルトライ (Ⓒタイトー)

きゃらめるとらいのプログラム・リスト

```
100 /*        きゃらめる  とらい
110 /*          For X68000              By Y.Saikawa
120 screen 0,1,1,1:window(0,0,511,511):mouse(4):mouse(2)
130 sp_init():sp_clr():sp_disp(1):sp_on(0):bg_set(0,0,0)
140 int a,b,c,d,e,f,fn,x,y,hx,hy,ha,i,j,k,l
150 int lx,ly,tsk,dk,mx,csk,ti,sxm,sym,mn,mnm,sc,tti,tim
160 char ap,sp,f1,f2,cs,h1,h2,ef:float fl:str z[20]
170 dim char mp(31,31),bg1(255),bg2(63),kzx(3,31,31),kzy(3,31,31)
180 dim int kz(1),xz(3)={0,1,0,1},xm(3)={ 1,-1,-1, 1}
190 dim int     yz(3)={1,0,1,0},ym(3)={ 1, 1,-1,-1}
200 dim int ccd(3)={4544,9088,13568,18048}
210 dim char bcd(10)={0,14,5,11,13,8,10,10,10,10,6}
220 dim str  bmd(5)[2]={"★","↑","→","↓","←","G"},mnam(99)[20]
230 /*
240 error off:fn=fopen("MAPDATA.ﾄﾗｲ","r"):error on
250 if fn=-1 then ohatu() else fclose(fn)
260 for y=0 to 7:for x=0 to 7
270   if x<y then a=x+1 else a=y+1
280   bg1(y*16+x)=a:bg1(y*16+(14-x))=a
290   bg1((14-y)*16+x)=a:bg1((14-y)*16+(14-x))=a
300 next :next
310 for i=0 to 63:bg2(i)=1:next
320 sp_def(1,bg1,1):sp_def(8,bg2,0):sp_color(1,1,2)
330 for y=0 to 31:for x=0 to 5
340   bg_put(0,x,y,520):bg_put(0,31-x,y,520)
350 next :next
360 fn=fopen("MAPDATA.ﾄﾗｲ","r"):mnm=fgetc(fn)
370  for i=1 to mnm:freads(z,fn):mnam(i)=z:next
380 fclose(fn)
390 fn=fopen("KAITEN.ﾄﾗｲ","r")
400  for y=0 to 31:for x=0 to 31:for i=0 to 3
410   kzx(i,x,y)=fgetc(fn):kzy(i,x,y)=fgetc(fn)
420  next :next :next
430 fclose(fn):bgm()
440 /* ★★★  メイン  プログラム ★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★
450 repeat :cls:title():tti=0:sc=0
460  repeat :cls:m_making(mn):bg_set(0,,1):ti=tim:sp_move(0,120,90,1)
470   for i=1 to 8:sp_color(i,18048,1):next :sp_disp(1)
480   locate 10,0:print using"Time ###";ti/10
490   kz(0)=24:kz(1)=24:sp=0:ap=0:cs=7:csk=100:ef=0:sxm=xm(0):sym=ym(0)
500   ap_roll(0):m_play(7):for i=0 to 28500:next :m_play(1,2,3)
510   repeat :ti=ti-1:if (ti mod 10)=0 then locate 15,0:print using"###";ti/10
520    msstat(mx,y,a,b):sp=sp+2:if sp>30 then sp=30
530    if a or b then ap_roll(a-b)
540    if abs(mx)>15 then mx=15*sgn(mx)
550    x=over(kz(xz(ap))+mx*sxm,511):y=over(kz(yz(ap))+sp/2*sym,511)
560    b=over(x-cs*sxm,511)/16:c=over(y-cs*sym,511)/16
570    d=over(x+cs*sxm,511)/16:e=over(y+cs*sym,511)/16
580    if ap mod 2 then f1=0:f2=1 else f1=1:f2=0
590    if mx then {
600     if mx>0 then a=d:d=b:b=a
610     if mp(b,c)*f1 or mp(c,b)*f2 then  {
620       b=over(b-sxm*sgn(mx),31):d=b
630     x=b*16+7+(7-cs)*sxm*sgn(mx)-(sxm=sgn(mx)) } }
640    if (mp(b,e) or mp(d,e))*f1 or (mp(e,b) or mp(e,d))*f2 then attack()
650    b=x*sxm-511*(sxm=-1):c=y*sym-511*(sym=-1):kz(xz(ap))=x:kz(yz(ap))=y
660    home(ap,over(b-127,511),over(c-97,511))
670   until ti=0 or ef
680   if ef=2 then ti=tim-ti:tti=tti+ti:m_clear() else g_over():break
690   mn=mn+1:if mn=9 and gm=0 then ending()
700  until ef=1 or ti=0 or mn>8 or gm
710 until 0
720 end
730 func over(os,om)                    :/*  範囲修正  ●●●●●●●●●●●●●
740  return(os-(om+1)*((os<0)-(os>om)))
750 endfunc
760 func ap_roll(a)                     :/*  回転処理  ●●●●●●●●●●●●●
770  ap=ap+a+1:ap=ap-4*((ap<1)-(ap>4))-1:vpage(1 shl ap):sxm=xm(ap):sym=ym(ap)
780  x=kz(xz(ap))*sxm-511*(sxm=-1):y=kz(yz(ap))*sym-511*(sym=-1)
790  home(ap,over(x-127,511),over(y-97,511))
800  if ti<150 then m_tempo(200)
810 endfunc
820 func attack()                       :/* 衝突  ●●●●●●●●●●●●●●●●●
830  h1=mp(b,e)*f1+mp(e,b)*f2:h2=mp(d,e)*f1+mp(e,d)*f2
840  if sp>4 then m_play(4)
850  if h1=10 or h2=10             then ef=2:sp=0
860  if  h1=4 or h2=4              then sp=0
870  if (h1=2 or h2=2) and sp>4 then sp_color(8-cs,0,1):cs=cs-1:sp=0
880  if (h1=3 or h2=3) and sp>4 then csk=100:sp=0
890  if (h1=5 or h2=5) and sp>4 then sp_color(8-cs,ccd(3),1):cs=cs-(cs<7):sp=0
900  e=over(e-sym,31):y=e*16+7+(7-cs)*sym-(sym=1)
910  csk=csk+sp*(sp>4)*1.3#:if csk<=0 then csk=100:sp_color(8-cs,0,1):cs=cs-1
920  sp_color(8-cs,ccd(csk/33),1):sp=0:if cs=0 then ef=1
930 endfunc
940 func m_making(a)                    :/* 迷路書き ●●●●●●●●●●●●●●●●
950  vpage(0):locate 10,4:print "Stage ";a:locate 4,6:print "「";mnam(a);"」"
960  fn=fopen("MAP_"+right$("0"+str$(a),2)+".ﾄﾗｲ","r")
970  for y=0 to 31:locate 11,10:print "ｱﾄ ";32-y
980   for x=0 to 31:a=fgetc(fn):mp(x,y)=a
990    for i=0 to 3:apage(i):hx=kzx(i,x,y):hy=kzy(i,x,y)
1000     fill(hx*16,hy*16,hx*16+15,hy*16+15,bcd(a))
1010     if a>4 then {
1020       e=kzx(i,0,0):f=kzy(i,0,0)
1030     symbol(hx*16+e/2,hy*16+f/2,bmd(a-5),1,1,1,15,(i-4)*(i>0))  }
1040  next :next :next :tim=fgetc(fn)*10:fclose(fn):cls:vpage(1)
1050 endfunc
1060 func m_clear()                     :/*  S T A G E  C L E A R ●●●●●●●
1070  sp_disp(0):vpage(0):bg_set(0,0,0):cls:a=-(100-csk):m_stop():m_play(6)
1080  locate 8,1:print "STAGE ";mn;"Clear !!"
1090  locate 5,3:print "Your Time  ";ti/10;".";ti mod 10
1100  locate 5,4:print "Your Score ";sc:locate 0,6:print "「ぱくっ。";
1110  for i=1 to cs:for j=0 to 4500:next :print "あぐ、";:a=a+100:next
1120  print "あーおいしかった。」":print:sc=sc+a
1130  print "  Bonus ";a:print "  Total ";sc
1140  locate 3,14:print "Please Push Left Button":a=msbtn(1,0,0):cls
1150 endfunc
1160 func g_over()                      :/*  G A M E  O V E R  ●●●●●●●●●
1170  sp_disp(0):bg_set(0,0,0):m_stop():m_play(5):vpage(1)
1180  locate 7,4:print "G A M E  O V E R"
1190  locate 7,8:print "Your Score ";sc
1200  repeat :msstat(x,y,a,b):until not(x or a)
1210  locate 4,14:print "Please Push Left Button"
1220  repeat :for i=0 to 627:fl=i:fl=fl/100
1230   home(0,255*cos(fl)+255,255*sin(fl)+255)
```

★志望の高校に入ったしパソコン（X68XVI）も買ったし，あとほしいのは…。つく美ちゃん今度遊びにきてね！（岐阜県・梅田　通　15才）……【影：つく美ちゃーん，つく美ちゃーん，お呼びだよ。つく美ちゃーんてばっ。つぐ美：私の名前はつぐ美だって！】

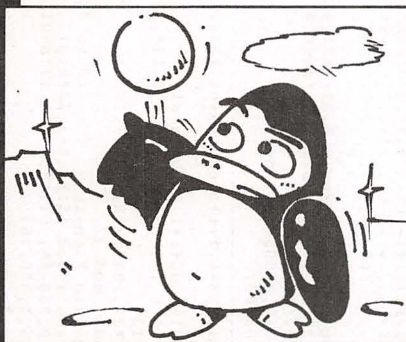
```
1240   msstat(x,y,a,b):if a then break
1250   next :until a
1260  endfunc
1270  func title()                          :/* T I T L E ●●●●●●●●●●●●●
1280   for i=0 to 3:apage(i):home(0,0,0):wipe():next :vpage(15):apage(0)
1290   symbol( 0,30,"きゃ",2,2,1,11,0):symbol(140, 65,"とらい",2,2,1,13,0)
1300   symbol( 64,62,"ら" ,2,2,1, 5,1):symbol(128, 62,"め"  ,2,2,1, 7,2)
1310   symbol(160,30,"る" ,2,2,1, 9,3):symbol(150,110,"By Y.Saikawa",1,1,0,15,0)
1320   for i=0 to 150:for j=1 to 3
1330    apage(j):pset(rnd()*511,rnd()*511,rnd()*14+2)
1340   next :next
1350   locate 2,10:print "左- G A M E   S T A R T"
1360   locate 2,11:print "右- S T A G E   S E L E C T"
1370   repeat :for i=0 to 1022
1380    msstat(x,y,a,b):if a or b then break
1390    c=i/2:home(1,0,511-c):home(2,511-c,c):home(3,c,c)
1400   next :until a or b
1410   if a then mn=1:gm=0:return() else gm=1:cls:mn=1
1420   repeat :msstat(x,y,a,b):mn=over(mn+sgn(y/5)-1,mnm-1)+1
1430    locate 2,10:print "STAGE ";mn:locate 3,11:print mnam(mn)
1440   until a
1450  endfunc
1460  func ending()                         :/* E N D I N G  ●●●●●●●●●●●
1470   cls:apage(0):vpage(1):wipe():home(0,0,0)
1480   for i=0 to 255
1490    line(i,0,255-i,255,(i mod 2)+2):line(0,i,255,255-i,(i mod 2)+2)
1500   next
1510   locate 11,3:print "おめでとう!":locate 12,13:print "おしまい"
1520   locate 0,5:print "Total Time ";tti/10;".";tti mod 10
1530   locate 0,6:print "Total Score ";sc;"・・でした。"
1540   repeat :msstat(x,y,a,b):until a or b
1550  endfunc
1560  func bgm()                            :/* S O U N D   S E T ●●●●●●●●
1570   m_init():for i=1 to 8:m_alloc(i,1000):m_assign(i,i):next
1580   m_trk(1,"l4v14[do]|:@47o1c@45o2e@47o1c8c8@45o2e")
1590   m_trk(1,"@47o1c@45o2e@47o1c8@48o2l16p1bbp3ffp2ccl4p3:|")
1600   m_trk(1,"|:3 @47o1c@45o2e@47o1c8c8@45o2e:|")
1610   m_trk(1," @47o1c@45o2e@47o1c8@45o2e8e8 [loop]")
1620   m_trk(2,"@10q6l8o3v10 [do] |:2 eeeeeeee fffffedc eeeeeeee fffffedc")
1630   m_trk(2,"|1 gggg4ggg ffff4fff eeee4eee eeee4eee:|")
1640   m_trk(2,"|2gggg4ggg ffff4fff eeee4edc v11efge4gfev10 [loop]")
1650   m_trk(3,"@1l4o4v11 [do] |:2 e8f8g8ee8f8g8 e8f8g8eg8f8e8 :|")
1660   m_trk(3,"g8a8b8gg8a8b8 f8g8a8ff8g8a8 |:2 e8f8g8ee8f8g8 :|")
1670   m_trk(3,"|:2 e8f8g8ee8f8g8 e8f8g8eg8f8e8 :|")
1680   m_trk(3,"g8a8b8gg8a8b8 f8g8a8ff8g8a8 e8f8g8eg8f8e8 r1 [loop]")
1690   m_trk(4,"@47v15o1 e16")
1700   m_trk(5,"t160 @1v13o4l8 r2<c>bagbagfagfegfedc rccc")
1710   m_trk(6,"t160 @1v13l8o4 r2creg2r drfa2r ccc")
1720   m_trk(7,"t160 @28v13o4l8 r1er2.er2.er2.<c1>")
1730  endfunc
1740  func ohatu()                          :/* 初めて  ●●●●●●●●●●●●●●
1750   dim str as(5)={"30","39","61","7a","3f","5a"}
1760   dim int cd(255),ts(10),tsx(10)
1770   dim str dt(31)[80]={
1780     "2w0g0448g0g812400g0ovLjvvvu7sG000w01?Gh00000C880G000D23vvvvvGgw8H1y0",
1790     "0K0z?4208001gg2000FGa4B8Nh002h248vHok0g20E24040g0h01w0J404fvvvvhM200",
1800     "0048g0001Ki400008h0000248xvvDvol25alb48hlal924Fbvvs9Gh200Bk248g050h2",
1810     "401B858h0zk012485008h21z803G48ovvvKh2",
1820     "000000000000yg00000fvvovvsM0Ag07u00B401u00I100De007oyvu0?7g@D2000?6",
1830     "6L0g00608I4007011vvu9s4108210g820g82H2D4Hi7wi0814g0Mh20840CL0oAg2101",
1840     "u7vvvvs1w00000K0D800F407v7vvvuyC8w8g00x821200F20i48xg0g48h3u4xph24F8",
1850     "16448h09h?Koh24ec0C240g301rg20vvvvvvu",
1860     "2L22B4M0i8gg104i440814Cl102897Bg80MjK28w?2H2H24oi88ghH4E4k244915bg10",
1870     "8G9Fas0822an020hilEo0Ag4Gck7vvv35L2g04B8pK90zg800a0F0g01?Cigvvvvg480",
1880     "00014vvvvs6Eo2100g40g8022042@80ggpD4i048He94hh2E3g94c81s21328f0gDJ9K",
1890     "gi7vvvow4hx000014Ec0000920000zi8gvvvEKsi",
1900     "002w4ggg00KhGK4w?4c0049jE7D40I127orvvvo634N2010o10g083094L3i0cH2904?",
1910     "g1sHifp7?uC30g090K0o40280?7vv0iI1vg1o4M0s00e10f0vGjCJKgfvoo0vKu0?I64",
1920     "0GK400H1hE3vw?0F40z8p?CGKgwGc0046cN3jv21i00g10CcKg040g7K6K0p7o3pvvo2",
1930     "1x@D2003wCoggg00Ku484N1w?CG0?41G010017@o0800821ix0020gs@nv0h466",
1940     "ih44?0g4i910414g8hog9224h428gDv490i201274gg0g85s7ps3M1eHvvge6G400?4J",
1950     "4z8K8z001122?4fpo8gii284i4k8i1ah4iE4gak94h44@si9491C04i9288?14k8i4e5",
1960     "544h499xh77xp2a8hx008hg48042wI0e3vv0vvu7g3g0@ohB41xD2042908g10i82409",
1970     "2i14g2ckgak0j342l04kp1H740",
1980     "vp2022448oxvoh12202488gg0h2247v48gh?p092GK440828xh1020wi0880h0g23vs8",
1990     "40gg121vsw?408o811023u088sg1w0K22440fsgh102144@9vog1?C12024888g0?p22",
2000     "27v08v?Kgh082044820g1128g4088i7vvK2w24zg408gg4102441080hCG1vv20480g0",
2010     "hAp20404D88g13v22K4x@e8Bg0gg",
2020     "vvvvvvs8030oDh20D0g04C8Lh74012w49Lp2D48h2G011040g0o8104w0v20fvvvEsvy",
2030     "iK080040g2001040hJ2099G04kju481240iKi081040gN2081z07CsvvMpvv0J4lgC2x",
2040     "68h2k0hb08bK0D49g?319g3sgk6c01g6gg20y89a40gK37v?pvvE7pE20F81068gK208",
2050     "12kkp3u8Nl10@40iyd08204g8GsBcN1o42020e0",
2060     "v041vxu481fo0120a2008h2gg0208Kh4vvg249407vyhu900808i802020iBfghvg4i0",
2070     "41014g108vp41o20217jog0g9027Cv4280h01viF448084h027u1480g4093vs11xi0g",
2080     "1u84g708i17u8i4u902414280h090i34fi?8sjh042145s10g91w0Gufvicc0200g300",
2090     "g043gfv010g"  }
2100   dim char gx(7)={2,12,31,2,26,24,1,31},gy(7)={5,30,6,22,22,13,9,27}
2110   dim int  tm(7)={60,60,30,55,30,33,40,40}
2120   dim str  na(7)[20]={"Training Room","Eazryon","Time Attacker","Sumple",
2130     "I love Nadia","Snaker","Sugo 6","Tecniktlian"}
2140  /*
2150   fn=fopen("MAPDATA.ﾄﾗｲ","c"):fputc(0,fn):fclose(fn)
2160   repeat :b=val("&h"+as(a)):c=val("&h"+as(a+1)):a=a+2
2170    for j=b to c:cd(j)=i:i=i+1:next
2180   until a=6
2190   fn=fopen("KAITEN.ﾄﾗｲ","c")
2200   for y=0 to 31:locate 5,1:print 32-y:for x=0 to 31:for i=0 to 3
2210    fputc((x*yz(i)+y*xz(i))*xm(i)-31*(xm(i)=-1),fn)
2220    fputc((x*xz(i)+y*yz(i))*ym(i)-31*(ym(i)=-1),fn)
2230   next :next :next
2240   fclose(fn)
2250  /* D A T Aの展開   ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
2260   for i=0 to 31:for j=1 to len(dt(i))
2270    b=cd(asc(mid$(dt(i),j,1)))
2280    if b<32 then {
2290     for k=0 to 4:c=sgn(b and (16 shr k))
2300      if tsx(k) then c=ts(k)+c*4+2
2310      locate 3,3:print 32-i,31-ly
2320      mp(lx,ly)=c:lx=lx+1:if lx>31 then lx=0:ly=ly+1
2330      if ly=32 then break
2340     next :for k=0 to 4:tsx(k)=0:next
2350    } else c=(b and 28) shr 2:d=b and 3:tsx(c)=1:ts(c)=d
2360   next
2370   if ly=32 then {
2380     mp(gx(mn),gy(mn))=10:d_save(na(mn),tm(mn))
2390    mn=mn+1:lx=0:ly=0  }
2400   next
2410  endfunc
2420  func d_save(st;str,a)                 :/* D A T A  S A V E ●●●●●●●●●
2430   fn=fopen("MAPDATA.ﾄﾗｲ","rw"):str z[20]:z=st
2440   b=fgetc(fn):b=b+1:fseek(fn,0,0):fputc(b,fn)
2450   z=left$(z+string$(20," "),20)
2460   fseek(fn,0,2):fwrites(z,fn):fclose(fn)
2470   fn=fopen("MAP_"+right$("0"+str$(b),2)+".ﾄﾗｲ","c")
2480   for y=0 to 31:for x=0 to 31:fputc(mp(x,y),fn):next :next
2490   fputc(a,fn):fclose(fn)
2500  endfunc
```



★ベーマガ'91年10月号を見てFM TOWNSに心をうばわれ親にねだって強引に買ってもらったが，すぐにIIがでた…。(岩手県水沢市・松本新之介12才)……【影：あぶなかったなあ。編：なんでです？影：だってもうちょっとでTOWNS Iを買えなくなるところだった。】

カギを集めて出口へGO！

SUPER BALL（スーパーボール）



高橋　秀之

内　容

タコ君の背中にしょっているポンプから発射されるアワで，風船をあやつってください。風船がカギにぶつかると，カギを取ったことになります。カギを二つ集めてドアに風船がぶつかるとステージクリアとなります。

なお，風船が針の山にぶつかるか，ブロックの壁から落ちてしまうとGAME OVERになります。

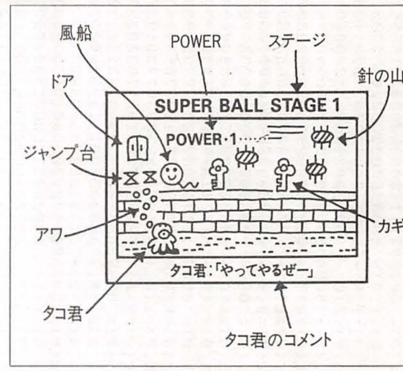
操作方法

ジョイスティックの十字ボタンの左右でタコ君を動かし，Strig(1)でポンプからアワがでます。

アワの強さは，十字ボタンの上が強くなり，下を押すと弱まります。

苦労した点

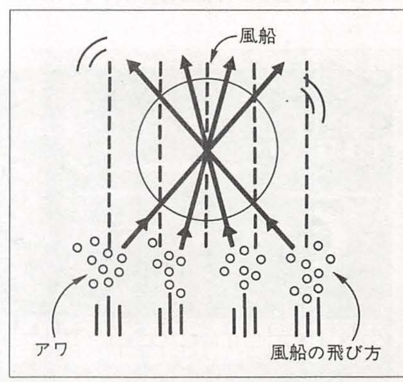
いかに，処理スピードを速くするかということ。



《第1図》画面の説明

《第1表》変数表

変数	内容	変数	内容
x, y＝190	自機(タコ君)の座標	st	ステージ
x1, y1	アワの座標	tx1, ty1 / tx2, ty2 / tx3, ty3	針の山の座標
z	アワがでているか調べる	dx, dy	ドアの座標
bx, by	風船の座標	jx1, jy1 / jx2, jy2	ジャンプ台の座標
po	アワの強さ	zz	雑用
v	マップDATAのカウント	k1, k2, k3	カギを取ったか調べる
s	雑用	p	風船の動き
bb	風船の動く向き	mm1	雑用
xx, yy	グラフィックの座標		
z1	雑用		
kx1, ky1 / kx2, ky2	カギの座標		



《第2図》風船の飛びかた

CHECKER FLAG

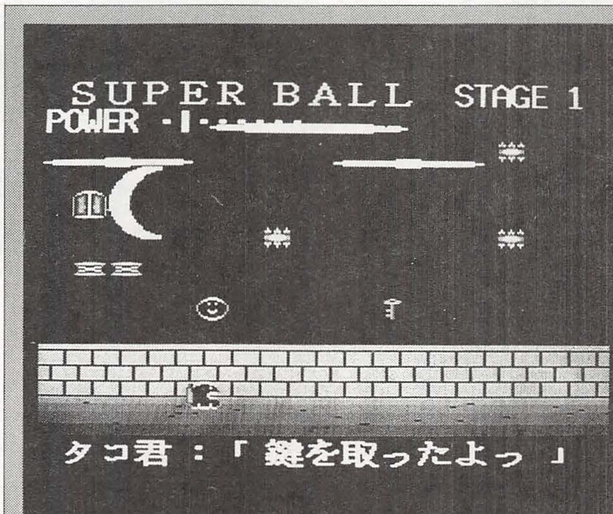
編：このタコ君の動きがまたいいですねー。操作性もバツグン。

Dr.D：うむ。X68000も投稿本数が増えてきたようじゃな。先月の1月号から3本掲載になったわけじゃが，おもしろいものがかなりあるようじゃな。

編：その中で，この高橋くんは常連といった感じですよね。

Dr.D：毎月，しっかり投稿してくるのにはびっくりじゃよ。

編：ちゃんと勉強もしてるんですかね。それが心配。

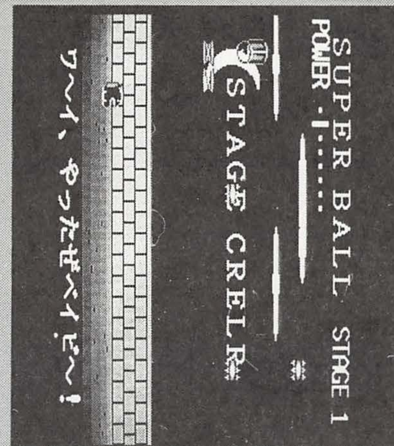


◀《写真1》画面内に置いてある二つのカギを集めてドアへ向かってください

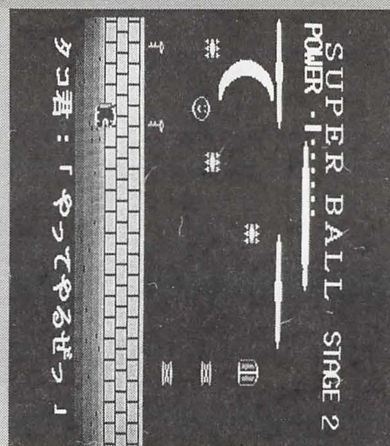
★つぎのゲーム・ミュージック・プログラム大全集はいつごろでるのでしょうか。(栃木県宇都宮市・金尾壽治19才)……【編：もうだしてもいい時期ですね。影：よし私が担当でやらしてもらおう。編：えっ，いつでるかわからなくなりますよ。影：いやいや。】

SUPER BALLのプログラム・リスト

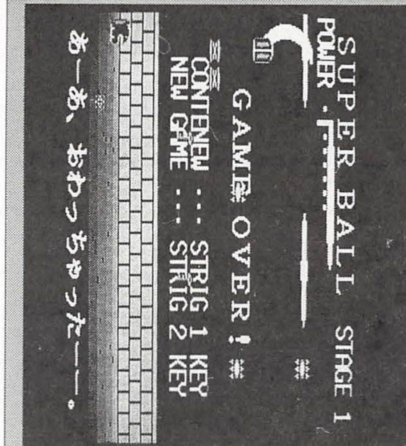
```
  10 /* -------- x68000 1991 3/20 by HIDEYUKI TAKAHASHI -------------
  20 screen 0,1,1,1:window(0,0,511,511):int x,y=190,x1,y1,z,bx,by,po,v
  30 int s,bb,xx,yy,z1,kx1,ky1,kx2,ky2,st,tx1,ty1,tx2,ty2,tx3,ty3,dx,dy
  40 int jx1,jy1,jx2,jy2,zz,k1,k2,k3,p,mml:dim char sp1(256):dim str d(3)[256]
  50 dim char sp2(256),sp3(256),sp4(256),sp5(256),sp6(256),sp7(256),sp8(256)
  60 dim str e(3)[256],f(3)[256],g(3)[256],h(3)[256],k(3)[256],l(3)[256],m(3)[2
56]
  70 dim str ma(15)={"とぉりゃ～っ！ ","うりゃうりゃ～ ","まいったか～！ ",
  80 "コノヤロッ！  ","え～～～いっ！ ","これでもくらえ ","タコタコタコッ ",
  90 "なべさん見てる?","タコで悪いか！ ","空前の灯し火っ ","言語道断！   ",
 100 "おっかしぃよな ","なあ桑島？？  ","ガッチョ～ン！ ","意味不明？？  "}
 110 d(0)="000000111000000008902166661200000892665555662000888955444415 6"
 120 d(0)=d(0)+"30087895444445563008789444445666630877944444561223308779544 5"
 130 d(0)=d(0)+"61000000877954456100000087796544561220008779544444566630087 7"
 140 d(0)=d(0)+"95544445556308889565445655630039961655616563000366166661663"
 150 d(0)=d(0)+"00000220111102200"
 160 e(0)="00000000000000000000200020000000000000001000000000000000000000"
 170 e(0)=e(0)+"000000000101000000000000000200000000"
 180 f(0)="0000001111000000000002166661200000000260000006200000360010 01006"
 190 f(0)=f(0)+"3000360000000000630036000000000063003600000000000063003600"
 200 f(0)=f(0)+"0100100063000360001100063000036000000000630000026000066 2"
 210 f(0)=f(0)+"0000000216666120000000000111100000 0"
 220 g(0)="00000099990000000000099877899000000009877667779000000098777777 89"
 230 g(0)=g(0)+"0000000999789990000000000007890000000000000789000000000000"
 240 g(0)=g(0)+"77789000000000000887890000000000000007890000000000007778900 0"
 250 g(0)=g(0)+"0000000088789000000000000000789000000"
 260 h(0)="000030003000300000000200020002000000272027202720000088807870 88"
 270 h(0)=h(0)+"800000888777778880000933221112233900009332211122339000088"
 280 h(0)=h(0)+"877777888000000888078708880000027202720272000000020002000 2"
 290 k(0)="00002111112000000022999199922000039988919889930039887891987 88"
 300 k(0)=k(0)+"93039877891987789303987789198778930398778919877893039877"
 310 k(0)=k(0)+"89198778930398773919377893039877391937789303987789198778"
 320 k(0)=k(0)+"93039877891987789303988889198888930399999919999993003221"
 330 l(0)="0999988888899999033222111122233900366600000000390000222600022 2"
 340 l(0)=l(0)+"9000000001111999000000222666622290000366600000000390033 22"
 350 l(0)=l(0)+"2111122233900000"          :h(0)=h(0)+"000000030003000300"
 360 m(0)="00050005000500000000300200300000000500500050005000000000161000 0"
 370 m(0)=m(0)+"00000052066602500000000000161000000000050050005000500000003"
 380 m(0)=m(0)+"002003000000000500050005000000000" :k(0)=k(0)+"1111112230"
 390 fill(20,90 ,234,147,2):symbol(47,100,"HIDEYUKI TAKAHASHI PRESENT",1,1,0,15
,0)
 400 symbol(29,125,"ただ今ＤＡＴＡを読み込んでいます。",1,1,0,14,0):b5()
 410 dim int  d1(255)={70 ,15 ,80 ,70 ,90 ,65 ,70 ,200,120,85 }
 420 dim int  d2(255)={140,152,110,90 ,100,150,100,70 ,100,120}
 430 dim int  d3(255)={150,60 ,140,90 ,221,125,96 ,140,220,145}
 440 dim int  d4(255)={140,152,125,90 ,70 ,150,150,70 ,70 ,120}
 450 dim int  d5(255)={100,15 ,80 ,70 ,90 ,88 ,70 ,200,20 ,65 }
 460 dim int  d6(255)={100,110,150,50,150,150,150,150,131,120 }
 470 dim int  d7(255)={200,80 ,140,90 ,20 ,102,96 ,140,100,125}
 480 dim int  d8(255)={100,110,90 ,50 ,80 ,150,100,150,120,120}
 490 dim int  d9(255)={200,120,200,20 ,220,200,122,80 ,150,185}
 500 dim int d10(255)={50 ,80 ,150,110,150,105,150,150,75 ,120}
 510 dim int d11(255)={20 ,200,10 ,210,90 ,200,149,80 ,21 ,125}
 520 dim int d12(255)={80 ,80 ,90 ,150,125,85 ,100,70 ,150,70 }
 530 dim int d13(255)={20,200 ,64 ,70 ,205,180,122,20 ,150,105}
 540 dim int d14(255)={120,115,155,155,90 ,105,100,155,150,122}
 550 dim int d15(255)={36 ,200,96 ,90 ,190,220,149,20 ,150,165}
 560 dim int d16(255)={120,145,155,155,110,105,150,75 ,120,122}:r=256
 570 for i=0 to 254:sp1(i)=val(mid$(d(int(i/r)),i+1-int(i/r)*r,1)):next
 580 for i=0 to 95 :sp2(i)=val(mid$(e(int(i/r)),i+1-int(i/r)*r,1)):next
 590 for i=0 to 205:sp3(i)=val(mid$(f(int(i/r)),i+1-int(i/r)*r,1)):next
 600 for i=0 to 205:sp4(i)=val(mid$(g(int(i/r)),i+1-int(i/r)*r,1)):next
 610 for i=0 to 190:sp5(i)=val(mid$(h(int(i/r)),i+1-int(i/r)*r,1)):next
 620 for i=0 to 237:sp6(i)=val(mid$(k(int(i/r)),i+1-int(i/r)*r,1)):next
 630 for i=0 to 127:sp7(i)=val(mid$(l(int(i/r)),i+1-int(i/r)*r,1)):next
 640 for i=0 to 137:sp8(i)=val(mid$(m(int(i/r)),i+1-int(i/r)*r,1)):next
 650 sp_init():sp_disp(1):sp_def(1,sp1,1):sp_def(2,sp2,1):sp_def(3,sp3,1)
 660 sp_def(4,sp4,1):sp_def(5,sp5,1):sp_def(6,sp6,1):sp_def(7,sp7,1)
 670 sp_def(8,sp8,1):wipe():for i=0 to 2:sp_color(1+i,hsv(0,0,31-i*7),1)
 680 next:for i=0 to 2:sp_color(4+i,hsv(0,31,25-i*3),1):next:contrast(0)
 690 for i=0 to 2:sp_color(7+i,hsv(20,31,29-i*7),1):next
 700 for i=0 to 5:palet(1+i,10+i*5):palet(7+i,19985+i*5):next
 710 palet(14,40100):palet(13,1):palet(15,65500)
 720 /* ----- ぐらぃぃぃっく ----------------------------------------
 730 apage(0):for i=0 to 5:box(i,27+i,255-i,228-i,1+i):next:paint(13,1,1)
 740 fill(257,0,511,511,0)
 750 apage(1):for i=0 to 5:fill(0,205+i*i,511,195+i*i,12-i):next
 760 fill(0,194,511,164,14):box(-1,167,512,176,13):box(-1,185,512,194,13)
 770 for i=0 to 50:line(i*12,167,i*12,176,13)
 780 line(6+i*12,176,6+i*12,185,13):line(i*12,185,i*12,194,13):next
 790 for i=0 to 100:a=rand() mod 511:b=rand() mod 32
 800 line(a,197+b,a+1,197+b,13):next:for j=2 to 3:apage(j):for i=0 to 320
 810 a=rand() mod 511:b=rand() mod 511:c=rand() mod 15:pset(a,20+b,c)
 820 next:next:apage(3):for i=0 to 5:fill(0,350-i*i,511,250-i*i,i):next
 830 for i=0 to 2:circle(50+i*161,300,42,15,1,360,16)
 840 paint(50+i*161,300,15):next:for i=0 to 3
 850 circle(40+i*125,320,32,15,1,360,16):paint(40+i*125,320,15):next
 860 for i=0 to 70:line(0,350+i*7,511,350+i*7,3):line(i*8,350,i*8,511,3)
 870 next:apage(2):for i=0 to 8:circle(300+i,345,20,15,1,360,300):next
```



◀《写真2》アワの強さをうまく調節して風船を移動させよう



▲《写真4》コンティニューがついているからじっくり遊んでみよう



◀《写真3》針山にあたったりするとすぐにゲーム・オーバーです

★「エアーコンバットII」で自分の味方の空港を破壊して楽しんでいたのは僕くらいだろう。(愛知県春日井市・トトロ命！13才)……【影：信じられるものは自分だけ。人を見たら敵と思え！……グエッ！つぐ美：敵だ，それー。一同：バコンバコン。影：なぜ？】

```
 880 fill(306,300,355,370,0):color 6
 890 /* ----- タイトル ------------------------------------------------
 900 apage(0):for i=0 to 6:symbol(35+i*1,88+i,"SUPER BALL",3,3,0,i,0)
 910 next:for i=0 to 1:symbol(60+i,140,"START SUSH STRIG 1 KEY",1,1,0,7+i*5,0)
 920 next:symbol(10,205,"1991 9/27  x68000 by HIDEYUKI TAKAHASHI",1,1,0,15,0)
 930 contrast(15):z1=0:i=0:bb=1:zz=0:bx=20:v=0:st=1:b3():while 1
 940 if strig(1)=1 then m_stop():t1():break
 950 home(1,i,0):home(2,511-i,255):home(3,511-i,255):i=i+1:if i>511 then i=0
 960 sp_move(3,bx,by,3):sp_move(1,bx,190,1)
 970 p=p+2:by=by+p¥2:if by>152 then p=-21
 980 if bx<6 then bb=1 else if bx>233 then bb=-1
 990 if bb=1 then bx=bx+1 else if bb=-1 then bx=bx-1
1000 endwhile
1010 if st=11 then en()
1020 /* ----- まっぷのでぇーたを飲む? -----------------------------
1030 kx1=d1(v):ky1=d2(v):kx2=d3(v):ky2=d4(v):tx1=d5(v):ty1=d6(v):tx2=d7(v)
1040 ty2=d8(v):tx3=d9(v):ty3=d10(v):dx=d11(v):dy=d12(v):jx1=d13(v)
1050 jy1=d14(v):jx2=d15(v):jy2=d16(v):x1=500:v=v+1
1060 t2():bx=50:by=120:x=50:sp_move(10,kx1,ky1,4):sp_move(11,kx2,ky2,4)
1070 sp_move(20,tx1,ty1,5):sp_move(21,tx2,ty2,5):sp_move(22,tx3,ty3,5)
1080 sp_move(31,dx ,dy ,6):sp_move(41,jx1,jy1,7):sp_move(42,jx2,jy2,7)
1090 color 6:locate 2,1:print"S U P E R  B A L L   STAGE"st
1100 color 7:locate 1,2:print"POWER ・|・・・・・"
1110 /* ----- めいん ------------------------------------------------
1120 while 1:sp_move(1,x,y,1):sp_move(2,x1,y1,2):sp_move(3,bx,by,3)
1130 if stick(1)=4 and x>10 then xx=xx-1:x=x-5
1140 if stick(1)=6 and x<232 then xx=xx+1:x=x+5
1150 p=p+2:by=by+p¥2:yy=yy+p¥9:if zz=0 then sta()
1160 if bx>x1-11 and bx<x1-5 and by>y1-15 and by<y1+17 then p=-12-po*2:z=0:x1=5
00:bb=-3:z1=0:m_play(8):m1()
1170 if bx>=x1-5 and bx<x1-0 and by>y1-15 and by<y1+17 then p=-12-po*2:z=0:x1=5
00:bb=-2:z1=0:m_play(8):m1()
1180 if bx>x1+0 and bx<=x1+5 and by>y1-15 and by<y1+17 then p=-12-po*2:z=0:x1=5
00:bb=+2:z1=0:m_play(8):m1()
1190 if bx>x1+5 and bx<x1+11 and by>y1-15 and by<y1+17 then p=-12-po*2:z=0:x1=5
00:bb=+3:z1=0:m_play(8):m1()
1200 bx=bx+bb:if by>152 then p=-17+z1:z1=z1+4:m_play(8)
1210 if strig(1)=1 and z=0 then z=1:x1=x-7:y1=y:m_play(1)
1220 if z=1 then y1=y1-16:if y1<90 then x1=500:z=0
1230 if bx<6 then bb=1 else if bx>233 then bb=-1
1240 if k2=0 and bx>kx1-8 and bx<kx1+8 and by>ky1-8 and by<ky1+8 then sp_off(10
):k2=1:m_play(2):ke()
1250 if k1=0 and bx>kx2-8 and bx<kx2+8 and by>ky2-8 and by<ky2+8 then sp_off(11
):k1=1:m_play(2):ke()
1260 if bx>tx1-8 and bx<tx1+8 and by>ty1-8 and by<ty1+8 or by>200 then ga()
1270 if bx>tx2-8 and bx<tx2+8 and by>ty2-8 and by<ty2+8 then ga()
1280 if bx>tx3-8 and bx<tx3+8 and by>ty3-8 and by<ty3+8 then ga()
1290 if bx>jx1-8 and bx<jx1+8 and by>jy1-15 and by<jy1+5 then p=-17:z1=0:m_play
(3)
1300 if bx>jx2-8 and bx<jx2+8 and by>jy2-15 and by<jy2+5 then p=-17:z1=0:m_play
(3)
1310 if k3=1 and bx>dx-8 and bx<dx+8 and by>dy-8 and by<dy+8 then cr()
1320 home(1,255+xx,508):home(2,255-xx*2,255+yy*2):home(3,255-xx,255+yy)
1330 if k1=1 and k2=1 then k3=1
1340 if stick(1)=8 and po<5 then po=po+1:locate 7+po,2:print"・|・"
1350 if stick(1)=2 and po>0 then po=po-1:locate 7+po,2:print"・|・"
1360 endwhile
1370 func sta():color 5:locate 6,6:print"G A M E  S T A R T":zz=1
1380 color 7:locate 2,14:print "タコ君 : 「 やってやるぜっ 」"
1390 for i=0 to 7000:next:locate 6,6:print"                              "
1400 b1():x1=500:z=0:z1=0:xx=0:yy=0:po=0:bb=0:p=0:k1=0:k2=0:k3=0:endfunc
1410 func cr():b2():m_play(3,4):color 5:locate 5,6:print"S T A G E  C R E L R"
1420 color 7:locate 3,14:print"ワ～イ、やったぜベイビ～!"
1430 for i=0 to 10000:next:cls:t1():zz=0:st=st+1:goto 1010:endfunc
1440 func t1():sp_off():apage(0):for i=0 to 117
1450 box(6+i,36+i,250-i,222-i,1):next:endfunc
1460 func t2():for i=0 to 111:box(117-i,147-i,139+i,110+i,0):next:endfunc
1470 ----- G A M E  O V E R ---------------------------------------------
1480 func ga():b2():m_play(1,2):for i=0 to 17:sp_move(3,bx,by,3)
1490 for j=0 to 200:next:sp_move(3,bx,by,8):for j=0 to 200:next:next
1500 color 5:locate 6,6:print"G A M E  O V E R !":color 7:locate 2,14
1510 print"あーあ、おわっちゃったーー。":for i=0 to 7000:next:co=5
1520 while 1:locate 4,8:print"CONTENEW ・・・ STRIG 1 KEY"
1530 locate 4,9:print"NEW GAME ・・・ STRIG 2 KEY"
1540 color co:co=co+1:if co>6 then co=5
1550 if strig(1)=1 then sp_off():cls:zz=0:t1():t2():v=v-1:goto 1010
1560 if strig(1)=2 then sp_off():cls:t1():t2():goto 900
1570 endwhile
1580 /* ----- タコ君のありがたい?ことば ---------------------------------
1590 func m1():mm1=rand() mod 15:color 7:locate 13,14:print ma(mm1)
1600 endfunc
1610 /* ----- きぃぃ ------------------------------------------------
1620 func ke():locate 13,14:print"鍵を取ったよっ ":endfunc
1630 /* ----- えんでぃんぐぅ ------------------------------------------
1640 func en():t2():contrast(0):home(0,0,0):contrast(15):b4()
1650 symbol(25,50,"やった～っ! タコ君はついに全ての",1,1,0,15,0) :we()
1660 symbol(25,70,"ステ～ジをクリア～した。しか～し、",1,1,0,15,0):we()
1670 symbol(25,90,"いつ、どこで 落とし穴が待ち受けて ",1,1,0,15,0):we()
1680 symbol(25,110,"いるのか わからない。              ",1,1,0,15,0):we()
1690 symbol(25,130,"例えば・・・・・",1,1,0,15,0):we():for i=0 to 100
1700 sp_move(1,60+i,y,1):for j=0 to 140:next:next
1710 symbol(132,130,"ウワ～ッ",1,1,0,7,0)
1720 p=-14:for i=0 to 28:sp_move(1,160,y,1):p=p+1:y=y+p¥2:for j=0 to 350
1730 next:next:symbol(25,150,"・・・こんなふうにねっ!",1,1,0,15,0)
1740 m_play(6,7,8):we()
1750 symbol(10,205,"HIDEYUKI TAKAHASHI H/Tsoft おわりだよっ",1,1,0,5,0)
1760 we():contrast(0):fill(10,40,245,220,0):we():goto 900
1770 func we():for i=0 to 7200:next:endfunc
1780 /* ----- B G M -------------------------------------------------
1790 func b1():for i=1 to 8:m_alloc(i,1000):m_assign(i,i):next
1800 m_trk(1,"v15q8o3@66l27c<c"):m_trk(2,"v15q8o6@54l22cef")
1810 m_trk(3,"v14q8o4@7l20cf"):m_trk(4,"v10@39o4q7l8|:200e4eeeeeefed")
1820 m_trk(4,"c4&c4&ce4eeeeeefedc4&c4&cf4ffffffgfed4&d4&df4ffffffgfe")
1830 m_trk(4,"d4&d4&d:|"):m_trk(5,"v9@10o3q8l8|:200e<e>e<e>e<e>e<e>e")
1840 m_trk(5,"<e>e<e>e<e>e<e>e<e>e<e>e<e>e<e>e<e>e<e>e<e>e<e>f<f>f<f")
1850 m_trk(5,">f<f>f<f>f<f>f<f>f<f>f<f>f<f>f<f>f<f>f<f>f<f>f<f>f<f")
1860 m_trk(5,"<f>:|"):m_trk(6,"v14@45o2q8l8|:255@46c@45c@46c16c16@45c:|")
1870 m_trk(7,"v11@57o3q8l8|:200e1&e2&egfee1&e2&egfef1&f2&fagff1&f2&f")
1880 m_trk(7,"agf:|"):m_trk(8,"v11q8o3@54l27rre<ev9 ev6e")
1890 m_play(4,5,6,7):m_tempo(127):endfunc
1900 func b2():for i=1 to 8:m_alloc(i,1000):m_assign(i,i):next
1910 m_trk(1,"v15q2@7o2l16|:12e:|q8o3l8f4f&f16f16f4a&a16g16g&g16f16f&f16e16f2")
1920 m_trk(2,"v15q2@7o2l16|:12c:|q8o3l8d4d&d16d16d4f&f16e16e&e16d16d&d16c16d2")
1930 m_trk(3,"v15q8o4@7l8cedfegfab4g4 c4.")
1940 m_trk(4,"v15q8o3@7l8ecfdgeafg4c4>c4."):m_tempo(200):endfunc
1950 func b3():for i=1 to 8:m_alloc(i,1000):m_assign(i,i):next
1960 m_trk(1,"v14@38o3q8l8|:200eaaaaaaaegggggggdfffffffceeeeeee:|")
1970 m_trk(2,"v12@38o3q8l8|:cfffffffceeeeeee>b<ddddddd>a<ccccccc")
1980 m_trk(3,"v12@16o3q8l8|:200a1g1f1e1:|")
1990 m_trk(4,"v10@10o3q4l8|:200eaaaaaaaegggggggdfffffffceeeeeee:|")
2000 m_trk(5,"v12o1q8l8|:250@47cc@45cc:|")
2010 m_trk(6,"v11o5q8l8@57|:200r1r1r1r1aara2&aggrg2&gffrf2&feere2&e:|")
2020 m_tempo(175):m_play():endfunc
2030 func b4():for i=1 to 8:m_alloc(i,1000):m_assign(i,i):next
2040 m_trk(1,"q8o1@45v14l16 |:32q1v12ccq8v15cq1v12c :|")
2050 m_trk(2,"q8o3@35v15l16|:2g8&g4g8<e8d8cd8&d>a8&a4a8<f8e8de8&e>   ")
2060 m_trk(2,"b8&b4b8<g8f8ef8&f>a8&a4a8<f8e8de8&e:|")
2070 m_trk(4,"q8o3@19v10l16|:g1a1b1a1:|")
2080 m_trk(3,"q8o3@9 v14l8|:g<g>g<g>g<g>g<g>a<a>a<a>a<a>a<a>b<b>b<b>b")
2090 m_trk(3,"<b>b<b>a<a>a<a>a<a>a<a>:|")
2100 m_trk(5,"q5o3@10v9l8|:ggggggggaaaaaaaabbbbbbbbaaaaaaaa:|")
2110 m_trk(6,"@10q8v15o3l8 <c>rgga4g4r4b4<c2         ")
2120 m_trk(7,"@10q8v15o4l8 <c>rgga4g4r4b4<c2         ")
2130 m_trk(8,"@45q8v15o1l8|:4@47c@45c@47c16c16@45c:|")
2140 m_play(1,2,3,4,5):m_tempo(140):endfunc
2150 func b5():for i=1 to 8:m_alloc(i,1000):m_assign(i,i):next
2160 m_trk(1,"@10q8v12o3l8 |:250dddddddd+d+d+d+d+d+d+d+eeeeeeeed+d+")
2170 m_trk(1,"d+d+d+d+d+d+:|"):m_trk(2,"@54q8v10o3l8|:90d1d+1e1d+1:|")
2180 m_trk(3,"@9 q8v15o3l8|:250gaa+a:|"):m_trk(4,"@62q8v11o7l8|:250d")
2190 m_trk(4,"ddrdddr:|"):m_trk(5,"@16q8v12o1l8|:100@47cr@45cr@47cc ")
2200 m_trk(5,"@45cr:|"):m_play():m_tempo(177):endfunc
2210 /* ( このプログラムを打ち込んでくれたひとに、ごくぅろーさまぁー )
```

★ベーマガに次回予告がないのは、約1名仕事をするかどうかわからない人がいるため、予定がたてられないせいではないでしょうか。(千葉県船橋市・宮本　橘20才)……【影：そう，約1名いるんだよ。Dr.D：ワシか？影：じゃそっちか？編：私ですか？影：じゃだれだ。】

PB-100用

因人は脱獄しちゃあいけません



Mr.脱走（ミスター・そう）BOY（ボーイ）

YAGSHI

YAGSHIです‼

以前作ったＰＢのゲームを久しぶりにプレイしたらおもしろかったので送りました。増RAMなしで動作します。

内容

正直言ってよくあるゲームです。自分は因人で，看守にバレないように壁を崩し，脱獄してください。

操作方法

Ⓢ，⓪キーでスタートです。自分(Ω)は，④と⑥キーで左右に動きます。牢獄の右のほうには壁（■）があります。その隣でⒶを押すと壁を崩しはじめます。

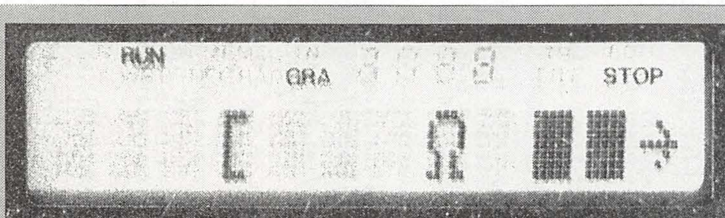
しばらく押し続けると崩れてなくなるので，さらに奥の壁を崩してください。そうして一番右へ行けば脱獄できます。

しかし，ときどき看守(♤)が様子を見にきます。看守が牢獄の扉（［）のところにきたとき，自分が一番左にいないと怒られてしまいます。３回怒られると銃殺刑(アニメーション処理を使用‼)に処せられます。

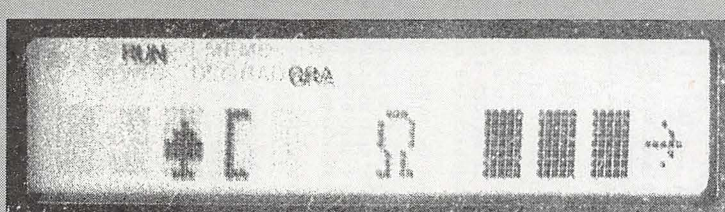
また，面が進むと壁が堅くなってゆきます。

プログラムの入力について

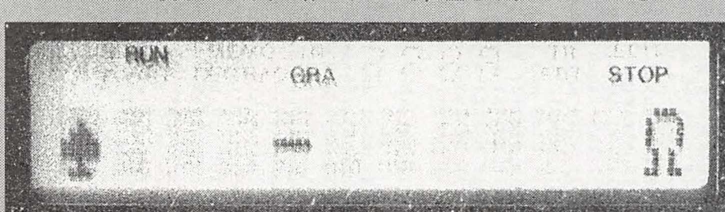
オールBASIC(当たり前!?)ですが，入力前にはVAC EXE しておいてください。



◀《写真１》Ωが自分。右側の壁をくずして脱獄だー。それ！



▲《写真２》看守が扉にきたとき，壁をくずしていると怒られる



◀《写真３》３回怒られると銃殺だって。むごい，むごすぎる

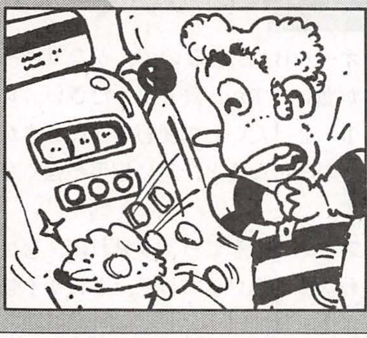
Mr.脱走BOYのプログラム・リスト

```
10 PRINT "Mr.DASSO
   Boy": PRINT "T
  OP";T
20 M=0:J=0
30 PRINT "You are
  a Jail breaker!
  "
40 J=J+1: PRINT "J
  AIL";J: PRINT "
  Let's go !"
45 $="   [   ■■■■■→
  ":X=5:Y=0:H=0:W
  =0
50 PRINT CSR0;$; C
  SRX-1;"Ω";
60 IF Y≠0; PRINT C
  SR INT(Y-.5;"♤"
  ;
70 IF KEY="4"; IF
  X>5;X=X-1
80 IF KEY="6"; IF
  MID(X+1,1)=" ";
  X=X+1: IF X≥11;
   GOTO 500
90 IF KEY="A";W=W+
  1: IF W>J;W=0:$
  = MID(1,X)+" "+
   MID(X+2,11-X)
100 IF Y=0; IF RAN#
  ≤.2;H=.6
110 Y=Y+H: IF Y≤0;H
  =0
120 IF Y≥4;Y=3:H=-.
  5: IF X≠5 THEN
  800
130 GOTO 50
500 PRINT "CLEAR!"
510 PRINT "NEXT JAI
  L!": GOTO 40
800 PRINT "<KORA";:
   FOR I=0 TO 65:
   NEXT I
810 M=M+1: IF M≤2 T
  HEN 50
820 PRINT " Shikei
  da!"
830 PRINT : PRINT "
  ♤-"; CSR11;"Ω";
840 FOR I=1 TO 9: P
  RINT CSRI;" -";
  : FOR K=0 TO 9:
   NEXT K: NEXT I
850 PRINT CSR10;" *
  "
860 PRINT "GAME END
  ..": PRINT "SC"
  ;J: IF J>T;T=J:
   PRINT "TOP!"
```


★初投稿にしてＯＦに載ったぜ～！ここで喜びの歌を唱わせてもらいます。♬ついにのったぜ～やったぜ～ただごとじゃないぜ～♪さあ，これを見た君も投稿しよう！ハガキ切るときは慎重にな！(神奈川県川崎市・内心はずしたと思っている13才)……【影：元気元気。】

PC-E500用

カードをうまくそろえよう



CARD SLOT MACHINE

(カード スロット マシン)

まかお

内容

考えて，そろえる対戦GAMEです。

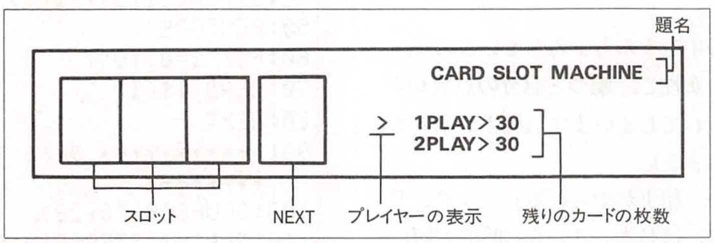
ルール

①カードが，なくなったら負け
②SLOTに同じカードが3枚そろえば，カードが十一
③1こうたいに，1～3回できます。

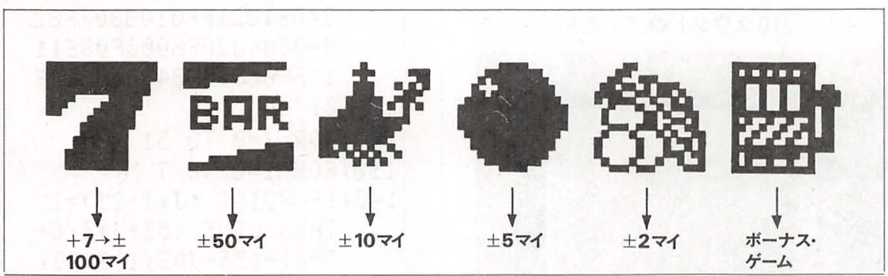
遊びかた

1,2PLAYにわかれてRUNすると，BEEPを聞いてくるので，1でONです。いきなりゲーム開始！

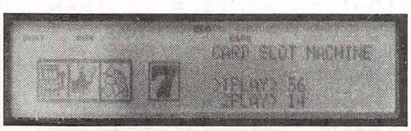
KEYの使いかたは，1 2 3で左中右，SPACEでボーナスの数を止める(スロット・カードがそろえば，ボーナス・ゲームができます)。



《第1図》画面説明



《第2図》画面説明②



▲《写真1》3枚の絵をうまく同じ絵にするために右にある絵と入れ換えよう



▲《写真2》スロットマシンが3台そろうと勝ったも同然

《第1表》変数表

変数	内容
A	LINEのX座標
X, Y	カードのX, Y座標
S, L, O, T	カード用
MA, MA 2	プレイヤーのカードの枚数
PL, P	プレイヤー用
R, R1, R 2	RND用
I, J	ループ用
BE	BEEP用

《第2表》行番号マップ

行番号	内容
10	初期設定
20	カードの絵
90	LINE
110	文字
200	カードを作る
300	キー入力
400	SLOTの判定
430	SLOTの当たり数
490	プレイヤーの両方からカードを十一
520	プレイヤーからカードを十一
550	プレイヤーのこうたい
570	勝ち負けの判定
700	SLOTにカードを入れる
710	初期画面
800	メイン・ルーチン
850	ボーナス・ゲーム
900	終了画面

CARD SLOT MACHINEのプログラム・リスト

```
10:CLEAR :INPUT "BEEP(1)
   ";BE:CLS :Y=25,A=14,M
   A=30,MA2=30:GOTO 710
20:GCURSOR (X,Y):GPRINT
   "000000E0F8FEFFFFFFFF
   FFFF03000000":GCURSOR
    (X,Y-8):GPRINT "FFFF
   7F3F1F1F1F9FDFFFFFFFF
   F7F1F07":RETURN
30:GCURSOR (X,Y):GPRINT
   "00838282C1C0C3E1E1E3
   F0F3F0F9FAF8":GCURSOR
    (X,Y-8):GPRINT "0FEF
   AFAF4707E72723E303E3A
   1A14100":RETURN
40:GCURSOR (X,Y):GPRINT
   "3F3F2F1F2F5F2F5F2F4F
   17230100000":GCURSOR
    (X,Y-8):GPRINT "0000
   0080E0FAFFFAE0004028F
   03A560E":RETURN
50:GCURSOR (X,Y):GPRINT
   "03071F3F7F7FFFFFFFFF
   7F7F3F1F0703":GCURSOR
    (X,Y-8):GPRINT "C0E0
   F8F4E2F6FFFFFFFFFEFEF
   CF8E0C0":RETURN
60:GCURSOR (X,Y):GPRINT
   "384582828244BA838344
   3A25699AA7FC":GCURSOR
    (X,Y-8):GPRINT "3098
   7C362B29549CA45898685
   0E08000":RETURN
70:GCURSOR (X,Y):GPRINT
   "FF92F9B4B3F9B4B2F9B4
   92FF181F1F00":GCURSOR
    (X,Y-8):GPRINT "FFFD
   8785FF8587FD8785FFFF3
   0F8F830":RETURN
90:FOR I=0TO 2:LINE (A,8
   )-(A+19,7),BF:LINE (A
   +19,8)-(A+20,27),BF:L
   INE (A+19,27)-(A,28),
   BF:LINE (A,27)-(A-1,8
   ),BF:A=A+20:NEXT
100:LINE (85,8)-(104,8):
    LINE (104,8)-(104,27
    ):LINE (104,27)-(85,
    27):LINE (85,27)-(85
    ,8):RETURN
110:LOCATE 21,0:PRINT "C
    ARD SLOT MACHINE":RE
    TURN
120:LOCATE 22,2:PRINT "1
    PLAY>";MA
130:LOCATE 22,3:PRINT "2
    PLAY>";MA2:IF NA=0 T
    HEN 570
140:RETURN
160:LOCATE 21,2:PRINT ">
    ":LOCATE 21,3:PRINT
    " ":RETURN
170:LOCATE 21,3:PRINT ">
    ":LOCATE 21,2:PRINT
    " ":RETURN
200:R=RND 100:T=0:GOTO 5
    20
210:T=0:IF (0<R)*(R<20)
    THEN T=1:GOSUB 60:GO
    =60
220:IF (21<R)*(R<41) THE
    N T=2:GOSUB 50:GO=50
230:IF (42<R)*(R<62) THE
    N T=3:GOSUB 40:GO=40
240:IF (63<R)*(R<78) THE
    N T=4:GOSUB 70:GO=70
250:IF (79<R)*(R<94) THE
    N T=5:GOSUB 30:GO=30
260:IF (95<R)*(R<100) TH
    EN T=6:GOSUB 20:GO=2
    0
270:IF T=0 THEN T=1:GOSU
    B 60:GO=60
280:RETURN
300:FOR I=0TO 2
310:IF INKEY$ ="1"THEN X
    =16:GOSUB GO:S=T:GOT
    O 360
320:IF INKEY$ ="2"THEN X
    =36:GOSUB GO:L=T:GOT
    O 360
330:IF INKEY$ ="3"THEN X
    =56:GOSUB GO:O=T:GOT
    O 360
340:IF I>0 IF INKEY$ ="0
    "THEN 550
350:GOTO 310
360:BEEP BE,222,10:GOTO
    400
370:X=87:GOSUB 200:NEXT
    :GOTO 550
400:B=430:FOR J=1TO 6:IF
     S=J AND L=J AND O=J
     THEN FOR I=0TO 2:FO
    R J=0TO 10:BEEP BE,J
    ,50:NEXT :NEXT :GOTO
     B
410:B=B+10:NEXT
420:GOTO 370
430:H=2:GOTO 490
440:H=5:GOTO 490
450:H=10:GOTO 490
460:GOSUB 850:GOTO 490
470:H=50:GOTO 490
480:H=100
490:IF PL=1THEN MA=MA+H:
    MA2=MA2-H
500:IF PL=2THEN MA=MA-H:
    MA2=MA2+H
510:GOSUB 120:M=T:G=GO:P
    =PL:PL=0:GOSUB 700:P
    L=P:T=M:GO=G:GOTO 55
    0
520:IF PL=1THEN MA=MA-1
530:IF PL=2THEN MA2=MA2-
    1
540:GOSUB 120:GOTO 210
550:FOR I=0TO 2:BEEP BE,
    29,100:NEXT
555:IF PL=1THEN 810
560:IF PL=2THEN 800
570:IF MA<1THEN 910
580:IF MA2<1THEN 900
590:GOTO 140
700:X=16:GOSUB 200:S=T:X
    =36:GOSUB 200:L=T:X=
    56:GOSUB 200:O=T:RET
    URN
710:GOSUB 700:X=87:GOSUB
     200:GOSUB 120:GOSUB
     90:GOSUB 110
800:GOSUB 160:PL=1:GOTO
    300
810:GOSUB 170:PL=2:GOTO
    300
850:R1=RND 5:LOCATE 25,1
    :PRINT R1:IF INKEY$
    =" "THEN 870
860:GOTO 850
870:R2=RND 5:LOCATE 27,1
    :PRINT "*";R2:IF INK
    EY$ =" "THEN 890
880:GOTO 870
890:H=R1*R2:LOCATE 31,1:
    PRINT "=";H:RETURN
900:LOCATE 0,0:PRINT "1P
    LAY WIN!":GOTO 920
910:LOCATE 0,0:PRINT "2P
    LAY WIN!":GOTO 920
920:NA=1:GOSUB 120
940:LOCATE 5,2:PRINT "by
     S.Akao"
950:LINE (30,16)-(54,22)
    ,X,BF:LINE (55,16)-(
    82,22),X,BF:IF INKEY
    $ =""THEN 950
960:GOTO 10
```


★ペーパーアドベンチャー(©手塚一郎)のコーナーは現在でもあるのでしょうか？　ある▶120ページへ。ない▶220ページへ。(東京都江東区・戦王丸16才)……【影：その答えは480ページにあるのだ。編：じゃ，影さん，480ページまで1人で作ってくださいね。】

PC-E500用

ポケコンとガン



GUNMAN（ガンマン）

谷口　敦史

ストーリー

さすらいの旅人“ひろんど”は，ゴビ砂漠を横断中,「E 500」というポケコンに決闘を申し込まれた。ひろんどは愛用のワルサーP 38を使って，ポケコンの息の根を止めなければならない。

なお，このゲームでポケコンに勝つと，あなたのポケコンは壊れてしまいます(ウソです)。

内　容

ポケコン・ガンマンの撃つ弾丸をよけつつ，ポケコン・ガンマンを撃ち殺してしまいます。

遊びかた

タイトル画面が長いですが，表示途中にスペースを押せば飛ばせます。レベルを聞いてくるので答えてください。

1がやさしく，3がむずかしいです。つぎに効果音の有無を聞いてくるので，これにも答えてやってください。

はじまると，画面の左端にいるのが，ひろんどです。

[8][2]キーで上下に移動し，スペース・キーでピストルを撃ちます。右端にいるのが，当然敵です。画面のあちらこちらにあるのがサボテンで，ピストル1発で消えます。

画面の中をうろちょろしているのは，罪のない女性で，撃つと自分の点数から2点引かれてしまいます（相手が撃っても引かれます)。

自分か，相手がやられると，ラウンド終了です。はじまってからの時間が短いほど，高い点数が入ります(1～9点)。

そして，10ラウンド終了した時点で，あなたの得点が相手より高ければ勝ち，低いか同点だと負けです。

わかりましたか？

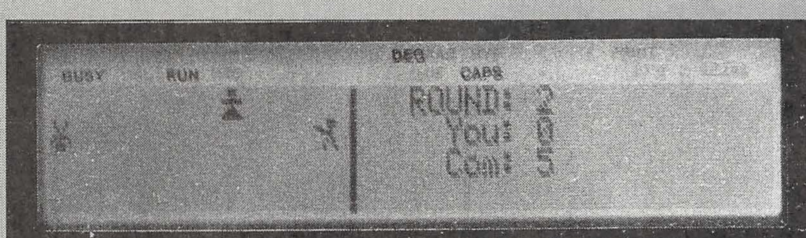
ゲームについて

オールBASICなので，かなりキー反応が悪いですが，許してください。レベル1・2はたいして変わらないですが，レベル3になると，急に相手が強くなります。

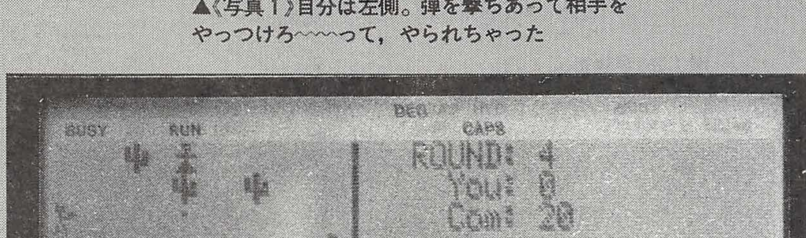
プログラムをじっくり見れば，なぜだかわかると思いますけど，とにかく強いです。

最後に

ゴビ砂漠にサボテンなんかあるのかどうか知りませんが，とにかく“ひろんど”は本名をなかがいちといいます。



▲《写真1》自分は左側。弾を撃ちあって相手をやっつけろ〜〜〜って，やられちゃった



▲《写真2》サボテンがあったり，女の子がうろちょろしたり，がんばれ！

GUNMANのプログラム・リスト

```
10:'********* ｼｮｷｾｯﾃｲ **
   ********
20:CLEAR :RANDOMIZE
30:CLS :R=10
40:DIM M(11,3),T$(7)
50:RESTORE
60:FOR I=0 TO 7
70:READ T$(I)
80:NEXT
90:'********* ﾀｲﾄﾙ ****
   ********
100:GCURSOR (0,28)
110:GPRINT "7E8181919172
    00017F8180817F0180FF
    84081021FF010080FF82
    04080482FF8000F08E11
    11FF0080FF84081021FF
    01"
120:FOR J=0 TO 51
130:FOR I=0 TO 7
140:IF POINT (J,I+21)=1
    THEN LINE (53+J*3,6+
    I*3)-(55+J*3,I*3+8),
    B
150:IF INKEY$ =" " THEN
    200
160:NEXT :NEXT
170:GCURSOR (200,28)
180:GPRINT "7C8238442882
    7C000000F08E1111FF00
    0101FF010100B8A8E800
    F888F800F828280008F8
    08"
```


★吉田栄作の三つ目のドラマは「もう誰も愛さずにいられない」だと思う。(神奈川県伊勢原市・元県立秦野高校生20才)……【影：「もう誰にも愛されない」ってのはどうかな？　つぐ美：それなら影さんが主人公にピッタリね♥。でも別に吉田栄作でもいいか……。】

```
190:IF INKEY$ <>" " THEN
    190
200:CLS
210:LOCATE 11,1:INPUT "I
    nput level (1-3)";L
220:IF L>3 OR L<1 THEN 2
    00
230:CLS :LOCATE 11,1:INP
    UT "Beep on (1-on/2-
    off)";Z
240:IF Z>2 OR Z<1 THEN 2
    30
250:Z=2-Z
260:'********** ﾒｲﾝ ****
    ********
270:CLS
280:LOCATE 20,0:PRINT "R
    OUND:";11-R
290:FOR I=2 TO 9:FOR J=0
     TO 3
300:M(I,J)=0
310:NEXT :NEXT
320:I=RND 7
330:FOR J=1 TO I
340:O=RND 8+1:P=RND 4-1
350:M(O,P)=1
360:GCURSOR (O*8,P*8+7):
    GPRINT T$(2)
370:NEXT
380:LINE (100,0)-(101,31
    ),B
390:Y=0:EY=3:T=100:SH=0:
    EH=0
400:GX=5:GY=RND 4-1:M(GX
    ,GY)=2
410:IF S<0 THEN S=0
420:IF QS<0 THEN QS=0
430:T=T-1:LOCATE 22,1:PR
    INT "You:";S
440:LOCATE 22,2:PRINT "C
    om:";QS
450:GCURSOR (0,Y*8+7):GP
    RINT T$(0)
460:GCURSOR (88,EY*8+7):
    GPRINT T$(1)
470:GCURSOR (GX*8,GY*8+7
    ):GPRINT T$(3)
480:'******* You ﾉ ｺｳｹﾞｷ
     *******
490:K$=INKEY$
500:YY=(K$="8" AND Y>0)-
    (K$="2" AND Y<3)
510:IF YY<>0 GCURSOR (0,
    Y*8+7):GPRINT T$(6):
    Y=Y+YY
520:IF K$<>" " AND SH=0
    THEN 700
530:IF SH=1 THEN 610
540:SH=1:SY=Y
550:FOR I=1 TO 5
560:IF M(I,SY)=1 THEN M(
    I,SY)=0:SH=0:GCURSOR
     (I*8,SY*8+7):GPRINT
     T$(6):GCURSOR ((I-1
    )*8,SY*8+7):GPRINT T
    $(6):GOTO 700
570:IF M(I,SY)=2 THEN SH
    =0:GCURSOR (GX*8,GY*
    8+7):GPRINT T$(5):GO
    SUB 1490:S=S-2:GCURS
    OR (GX*8,GY*8+7):GPR
    INT T$(6):GCURSOR ((
    I-1)*8,SY*8+7):GPRIN
    T T$(6):GOTO 700
580:GCURSOR (I*8,SY*8+7)
    :GPRINT T$(7)
590:IF I>1 GCURSOR ((I-1
    )*8,SY*8+7):GPRINT T
    $(6)
600:NEXT :GOTO 700
610:FOR I=6 TO 10
620:IF M(I,SY)=1 THEN M(
    I,SY)=0:SH=0:GCURSOR
     (I*8,SY*8+7):GPRINT
     T$(6):GCURSOR ((I-1
    )*8,SY*8+7):GPRINT T
    $(6):GOTO 700
630:IF M(I,SY)=2 THEN SH
    =0:GCURSOR (GX*8,GY*
    8+7):GPRINT T$(5):GO
    SUB 1490:S=S-2:GCURS
    OR (GX*8,GY*8+7):GPR
    INT T$(6):GCURSOR ((
    I-1)*8,SY*8+7):GPRIN
    T T$(6):GOTO 700
640:GCURSOR (I*8,SY*8+7)
    :GPRINT T$(7)
650:GCURSOR ((I-1)*8,SY*
    8+7):GPRINT T$(6)
660:NEXT :SH=0
670:GCURSOR (80,SY*8+7):
    GPRINT T$(6)
680:'******* Com ﾉ ｺｳｹﾞｷ
     *******
690:IF SY=EY THEN 1010
700:IF SY=EY AND SH=1 AN
    D RND (11-L*3)<3 IF
    EY<3 THEN YY=1:GOTO
    730 ELSE YY=-1:GOTO
    730
710:IF (EY-SY=-1 OR EY-S
    Y=1) AND RND (12-L*3
    )<3 THEN YY=0:GOTO 7
    40
720:YY=RND 3-2
730:IF YY<>0 AND EY+YY<4
     AND EY+YY>-1 GCURSO
    R (88,EY*8+7):GPRINT
     T$(6):EY=EY+YY
740:IF EH=1 THEN 850
750:IF YY=0 AND EY-Y<2 A
    ND EY-Y>-2 AND RND (
    7-L*2)<3 THEN 770
760:GOTO 930
770:IF GY=EY AND RND (7-
    L*2)<3 THEN 930
780:EH=1:ES=EY
790:FOR I=10 TO 6 STEP -
    1
800:IF M(I,ES)=1 THEN M(
    I,ES)=0:EH=0:GCURSOR
     (I*8,ES*8+7):GPRINT
     T$(6):GCURSOR ((I+1
    )*8,ES*8+7):GPRINT T
    $(6):GOTO 410
810:IF M(I,ES)=2 THEN EH
    =0:GCURSOR (GX*8,GY*
    8+7):GPRINT T$(5):GO
    SUB 1490:QS=QS-2:GCU
    RSOR (GX*8,GY*8+7):G
    PRINT T$(6):GCURSOR
    ((I+1)*8,ES*8+7):GPR
    INT T$(6):GOTO 410
820:GCURSOR (I*8,ES*8+7)
    :GPRINT T$(7)
830:IF I<10 GCURSOR ((I+
    1)*8,ES*8+7):GPRINT
    T$(6)
840:NEXT :GOTO 410
850:FOR I=5 TO 1 STEP -1
860:IF M(I,ES)=1 THEN M(
    I,ES)=0:EH=0:GCURSOR
     (I*8,ES*8+7):GPRINT
     T$(6):GCURSOR ((I+1
    )*8,ES*8+7):GPRINT T
    $(6):GOTO 410
870:IF M(I,ES)=2 THEN EH
    =0:GCURSOR (GX*8,GY*
    8+7):GPRINT T$(5):GO
    SUB 1490:QS=QS-2:GCU
    RSOR (GX*8,GY*8+7):G
    PRINT T$(6):GCURSOR
    ((I+1)*8,ES*8+7):GPR
    INT T$(6):GOTO 410
880:GCURSOR (I*8,ES*8+7)
    :GPRINT T$(7)
890:GCURSOR ((I+1)*8,ES*
```


★初投稿です。これを書こうと愛読者カードをカッターで切ったら広告のページが6枚も切れた。14．5454…円が！影さん，どうしてくれるんだ！(北海道旭川市・松下隆彦13才)……【影：さあ今月の記録は6枚でした。来月はさらにすごいのをお待ちしております。】

```
    8+7):GPRINT T$(6)
900:NEXT :EH=0
910:GCURSOR (8,ES*8+7):G
    PRINT T$(6)
920:IF ES=Y THEN 1110
930:IF RND 2=1 THEN 410
940:ZX=RND 3-2:ZY=RND 3-
    2
950:XY=GX+ZX:YX=GY+ZY
960:IF XY<2 OR XY>9 OR Y
    X<0 OR YX>3 THEN 410
970:IF M(XY,YX)=1 THEN 4
    10
980:M(GX,GY)=0:GCURSOR (
    GX*8,GY*8+7):GPRINT
    T$(6)
990:GX=XY:GY=YX:M(GX,GY)
    =2
1000:GOTO 410
1010:'******** Com died
     ********
1020:GCURSOR (88,SY*8+7)
     :GPRINT T$(4)
1030:BEEP Z
1040:FOR I=0 TO 500:NEXT
1050:SS=INT (T/10)
1060:IF SS<1 THEN SS=1
1070:S=S+SS
1080:R=R-1
1090:IF R=0 THEN 1200
1100:GOTO 270
1110:'******** You died
     ********
1120:GCURSOR (0,ES*8+7):
     GPRINT T$(4)
1130:BEEP Z
1140:FOR I=0 TO 500:NEXT
1150:SC=INT (T/10)
1160:IF SC<1 THEN SC=1
1170:QS=QS+SC
1180:R=R-1:IF R=0 THEN 1
     200
1190:GOTO 270
1200:'******** Ending **
     ********
1210:CLS
1220:LOCATE 30,1:PRINT "
     You:";S
1230:LOCATE 30,2:PRINT "
     Com:";QS
1240:IF QS>=S THEN 1310
1250:LOCATE 12,1:PRINT "
     You win !!"
1260:GCURSOR (50,15):GPR
     INT "0F08EB3FEB080F
     "
1270:RESTORE 1470
1280:FOR I=0 TO 9
1290:READ X:BEEP Z,X,50:
     NEXT
1300:END
1310:LOCATE 12,1:PRINT "
     You lost ..."
1320:GCURSOR (50,15):GPR
     INT "409090F022FC20
     777507"
1330:RESTORE 1480
1340:FOR F=0 TO 10
1350:READ X,Y:BEEP Z,X,Y
     :NEXT
1360:END
1370:'******* ｷｬﾗｸﾀ ﾃﾞｰﾀ
     *******
1380:DATA 80631F2BC80C04
     04
1390:DATA 04040CC82B1F63
     80
1400:DATA 1E1E10FFFF303C
     3C
1410:DATA 0088C8EBFFEBC8
     88
1420:DATA 6013D4F8D41360
     00
1430:DATA 6113D7FFD71361
     00
1440:DATA 0000000000000
     00
1450:DATA 0000004040000
     00
1460:'******* Beep data
     ********
1470:DATA 75,86,100,75,8
     6,100,50,59,69,39
1480:DATA 195,100,195,75
     ,195,25,195,100,161
     ,70,172,23,172,69,1
     95,21,195,70,208,27
     ,195,200
1490:FOR D=0 TO 200:NEXT
     :RETURN
1500:'**** At soft prese
     nts ****
```

評…1月号掲載MZ-1500「シロフォンス」のイラストだ(編)



by FROG

評…ランキングでトップを走る「ブランディッシュ」(編)



by 琴辺紀音

評…3人の合作だな。なかなかきまってるぞ(影)



by よしりん&Dovi'k
Kyariver &Kyou

★あいかわらずじゃのー。(岡山市・目のつけどころが○ャープでしょ15才)……【Dr.D：今年もいい正月だったのー。編集長：そうですなあ。Dr.D：昨年もいろいろあったのう。今年も無事すごせるかな……。編集長：……一杯行きますか？Dr.D：うむ。】

GAME MUSIC

BM特選

ザ・ゲーム・ミュージック プログラム・コーナー

PROGRAM

本コーナーは，ビデオゲーム／パソコンゲーム／ファミコンゲームなどのミュージック・プログラムを掲載しています。手近にあるパソコンに入力して，楽しんでください。

パソコンへの入力方法は簡単です。掲載してあるプログラム・リストを各機種のキーボードから入力していけばよいのです。ほら，すばらしい音楽が聞こえてきたでしょ。

それぞれのプログラムには，プログラムを実行させるときの注意点や，内容，改造方法などが紹介されています。よく読んでください。

また，ベーマガ・ミュージック・スタッフが各プログラムに批評を加えています。自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つことまちがいなし！

なお，このコーナーに，自分の作ったゲーム・ミュージック・プログラムを投稿しようと思っている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。



プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号（連絡のつく時間も）を原稿に必ず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙２枚～４枚くらいにまとめてください。説明には①内容（ビデオゲーム版かファミコン版かなどをしっかり書く），②使いかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点などを書きます，Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，モード（N66ベーシック等，ページ数も書いてください），Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。原稿用紙は，なるべく横書きのものを使ってください。

プログラムはできるだけテープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐために必ずチェックし，２～３回入れてもらえば安心です。ラベルにもプログラム名，自分の住所，氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，オリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたディスクや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。　　編集部

★愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

★封筒のウラ側にも，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン「ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム」係

MSX/2/2+/turboR(要FMPAC)用

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

BARE KNUCKLE(ベア ナックル) ~Player Select~

©SEGA

藤原玲

はじめに

古代祐三さん作曲の「ベア・ナックル」から1曲,「Player Select」をお届けします。短いなりにも味のある曲です。

かいせつ

このゲームの曲の命ともいうべき重厚なリズム系統を表現するため，バスドラムの音に自作音色を重ねてみました。これで音に少しは厚みがでるようになったと思いますが，どうでしょうか（かえって変かな）？

また，曲の頭のポルタメントや変数G系にYコマンドを使っているので入力がめんどうでしょうが，数値をまちがえないように慎重に打ち込みましょう。

…あとはこれといってとくにないですね。

ちゅうい

マシン語の関係上，プログラムを実行するときは必ず[f5]キーを使うようにしてください。そのマシン語ですが，'91年7月号のときと同様にKIETH GALL氏のものを使わせてもらいました。

ただ，今回のはDisk-Basicでも動くと思います。

さいごに

…なにか短い曲のわりにゴチャゴチャしたプログラムになってしまい，反省してます。

でも最後まで手を抜かずに，ていねいに作ったつもりです。ぜひ聞いてみてください。それではまた。

参考にしたもの

◎ベーマガ'88年8月号139ページ
◎ベーマガ'89年6月号191ページ
◎その他のベーマガ

伊藤先生より一言

作者も書いていますが，このゲームはリズム隊が重要です。プログラムもパワフルなドラムを聴かせてくれて，とても良いです。

Yコマンドが多いですが，X1やNAG以上のドライバーでないと，しかたないでしょう。このこだわりがいい音を作るのです。

しかし，この作者，まだ15才…。

BARE KNUCKLE～Player Select～のミュージック・プログラム・リスト

```
100 '
110 ' . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .
120 '
130 ' .   B   A   R   E               .
140 '
150 ' .   K   N   U   C   K   L   E  .
160 '
170 ' .   * * *   Player Select   * * *   .
180 '
190 ' .     Composed  by  Yuzo Koshiro      .
200 '
210 ' .          (C) S E G A              .
220 '
230 ' . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .
240 '
250 CLEAR 2000,&HCFFF
260 POKE &HFD9F,201:RESTORE 340
270 FOR I=&HD000 TO &HD03F
280 READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT
290 POKE &HFDA0,0:POKE &HFDA1,&HD0
300 POKE &HFD9F,195
310 FOR I=&HD100 TO &HD108
320 READ A:POKE I,A:NEXT
330 '
340 DATA 21,00,D1,01,08,03,11,00
350 DATA 00,56,23,7E,3C,77,BA,20
360 DATA 05,CD,20,D0,36,00,0C,23
370 DATA 23,10,EE,C9,00,00,00,00
380 DATA C5,79,CD,96,00,C1,3D,FE
390 DATA FF,20,03,AF,18,07,23,56
400 DATA 2B,BA,30,01,7A,5F,79,C5
410 DATA CD,93,00,C1,C9,00,00,00
420 '
430 DATA 3,0,0,1,0,0,0,0,0
```


★ソーサリアンオルゴールがほしい。グッド・アイデアですね。誰が考えたんですか？（大阪市・谷原一隆19才）……【**影**：俺が考えた。**つぐ美**：あら私よ。**影**：なに言ってんだい俺に決まってんだろ。**つぐ美**：一晩中寝ないで考えたんだからぁ。**影**：俺だって！】

```
1000 '
1010 '  I  N  I  T
1020 '
1030 _MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
1040 '
1050 POKE &HFA3C,18
1060 POKE &HFA4C,18
1070 SOUND 7,183:SOUND 6,10
1080 KEY 5,"RUN 1000"+CHR$(13)
1090 '
1100 '  T  O  N  E
1110 '
1120 DIM A%(16):RESTORE 1170
1130 FOR I=0 TO 15
1140 READ A$:A%(I)=VAL("&H"+A$)
1150 NEXT I:DEFSTR A-I
1160 '
1170 DATA 0000,0000,0000,0000
1180 DATA 0600,0000,0000,0000
1190 DATA 0640,F0F7,0000,0000
1200 DATA 0040,F0F0,0000,0000
1210 '
1220 _VOICE COPY(A%,@63)
1230 '
1240 '  D  A  T  A
1250 '
1260 A0="T150 Q7 L16
1270 A(1)="Y48,2 @06 Y32,28Y16,145@W8.Y16,136@W48Y16,129@W48Y16,122@W48
1280 A(2)="Y16,115@W48Y16,108@W48Y16,102@W48Y16,97@W48Y16,91@W48Y16,86@W48
1290 A1="R2."+A(1)+A(2)+"@16 V13 O6E8.C8.D4&DC4<G8A8.R16A8.>C8.C8.
1300 A2="D8.D8E-D8C<A8.R4.A>C<A>C<A>C<A>C<A>C<A>C<A>C<A>C<A>C<Q6D8.D8.Q6
1310 '
1320 B(1)="Y49,2 @06 Y33,26Y17,217@W8.Y17,205@W48Y17,194@W48Y17,182@W48
1330 B(2)="Y17,172@W48Y17,162@W48Y17,153@W48Y17,145@W48Y17,136@W48Y17,129@W48
1340 B1="R2."+B(1)+B(2)+"@16 V13 O6E8.C8.D4&DC4<G8A8.R16A8.>C8.C8.
1350 B2="D8.D8E-D8C<A8.R4.A>C<A>C<A>C<A>C<A>C<A>C<A>C<A>CR8.V06Q6A8.A8.Q7
1360 '
1370 C(1)="Y50,2 @06 Y34,26Y18,172@W8.Y18,172@W48Y18,162@W48Y18,153@W48
1380 C(2)="Y18,145@W48Y18,136@W48Y18,129@W48Y18,122@W48Y18,115@W48Y18,108@W48
1390 C1="R2."+C(1)+C(2)+"@16 V09 O6R8.E8.C8.D4&DC4<G8A8.R16A8.>C8.
1400 C2="C8."+A2
1410 '
1420 D0="T150 Q7 L8
1430 D(1)="Y51,2 @06 Y35,26Y19,145@W8.Y19,136@W48Y19,129@W48Y19,122@W48
1440 D(2)="Y19,115@W48Y19,108@W48Y19,102@W48Y19,97@W48Y19,91@W48Y19,86@W48
1450 D1="R2."+D(1)+D(2)+"@12 V07 O4A1&A
1460 D2="@16V10R1.R2.O6Q6A.A.Q8
1470 '
1480 E0="T150 V15 @33 Q8 L16
1490 E(1)="O2AR8AR8E-R8E-R8
1500 E(2)="DR2R8A
1510 E(3)=E(1)+E(2)+E(1)
1520 E1="R2."+E(3)
1530 E2=E(2)+E(3)
1540 E3="DR2R8."+E(3)
1550 '
1560 F0="T150 V15 @63 Q8 L16
1570 F(1)="O2C8.R8C8.R16C8.
1580 F(2)="R8.C8.R4.
1590 F(3)="C8.R8C8.R16C8C16
1600 F(4)="C8.C8.R8.C8.
1610 F(5)=F(1)+F(2)+F(3)
1620 F1="R2."+F(5)
1630 F2=F(4)+F(5)
1640 F3="C8.C8.R4."+F(5)
1650 '
1660 G0="T150 V15 Y24,80 @A07
1670 G(1)="Y22,20H!B8H!16H!8H!B16Y22,180H!BM8H!16Y22,20H!B8C!16
1680 G(2)="R8H!16H!B8H!16Y22,180H!BM8H!16H!8H!16
1690 G(3)="Y22,20H!B8H!16H!8H!B16Y22,180H!BM8H!16Y22,20H!B8C!B16
1700 G(4)="B8Y22,180H!BM16Y22,20H!B8H!16Y22,180H!BM8H!16Y22,20H!B8Y22,180H!BM16
1710 G(5)="B8Y22,180H!BM16Y22,20H!B8H!16Y22,180BM16BM16BM16BM16BM16BM16
1720 G(6)=G(1)+G(2)+G(3)
1730 G1="R4.Y22,180BM16BM16BM16BM16BM16BM16"+G(6)
1740 G2=G(4)+G(6)
1750 G3=G(5)+G(6)
1760 '
1770 H0="T150 V13 L8
1780 H1="R4.C16C16C16C16C16C.RC.R2R16C.R2R16C.
1790 H2="R8C.R16C.R8C.RC.R2R16C.R2R16C.
1800 H3="R8C.R16C16C16C16C16C16C.RC.R2R16C.R2R16C.
1810 '
1820 I0="T150 V13 L8
10000 '
10010 '  P  L  A  Y
10020 '
10030 PLAY#2,A0,A0,A0,D0,E0,F0,G0,H0,I0
10040 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1,F1,G1,H1,H1
10050 PLAY#2,A2,B2,C2,D2,E2,F2,G2,H2,H2
10060 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E3,F2,G2,H2,H2
10070 PLAY#2,A2,B2,C2,D2,E2,F2,G2,H2,H2
10080 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E3,F3,G3,H3,H3
10090 GOTO 10050
```

★ベーマガの定価が380円だった頃があったことを知っている人はたくさんいるかもしれないが，300円だった時代を知っている人は少ないだろう。(岡山県吉備郡・ベーマガ愛読者17才) ……【つぐ美：それ自慢なの？影：オイラも知ってんだぜ，エヘヘイ！】

MZ-2500シリーズ(M25-BASIC)用

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

グラナダ

～MUSIC 1(4stBGM)～ ©ウルフチーム

吉田知裕

内　容

どうも。お久し振りです（まだ2回しか載ってないのにいい気になってる）。何故，今までなかなか投稿できなかったかというと，高校の部活が長くて家に帰るのが遅いからです(だいたい9時ぐらい)。

しかし,高校生になってはじめての夏休みを利用して，ひさしぶりにプログラミングしました。MD版「グラナダ」より“MUSIC 1(4st BGM)”です。

プログラム

プログラムが二つありますが，一つは“Tone changer”,そしてもう一つが音色書き込み&演奏です。“Tone changer”は，Oh! MZ（懐かし～～～～）に載っていたプログラムの1部分を抜きだして，使わせてもらいました（本当は自分で作りたかったんだけど資料がなかったんで……，篠崎さん，すみません)。

あと音色書き込みの方法は，プログラムを見てもらえばわかると思います。

曲のほうは？

よくできています，というのは僕の今までに作ってきた作品の中で一番良いできだということですよ（しまった，僕の音楽的センスの低さがばれてしまった)。ですから，皆さんが聞くと「なんだこりゃ！」になると思います。

でも，スネアドラムの音色は，自信作です。他のユーザーのかたにも聞いてもらいたいですね。

余　談

この間，聖飢魔IIのライブがあったんで，友達4人と行ってきました。感想は，「やっぱ，本物はすげーや」ですね。このバンドは外見だけですべてを判断するなという，いい見本かもしれませんね。聖飢魔IIはロックバンドの鏡です，ほんと……。

最後に

“Tone changer”を打ち込むときにはかならず“Tone changer”のプログラム中のREM文を読んでから，入力するようにしてください。そうしないと暴走します。また，マシン語には，チェックサムがついていないので入力したあとは，必ずセーブすることを忘れずに。

Oh! MZから抜き書きを。「このプログラム(Tone changerのこと）はロード後，メモリマップで2ブロック連続したフリーエリア（16Kバイト）がないと動きません。ですから，MZ-2511, MZ-2521をお使いのかたは増設メモリをつけたほうがよいでしょう」とのことです。

“Tone changer”は一度RUNさせれば，BOOT（電源を切ったりIPLボタンを押す）させるまで有効です。何度もRUNすると，「メモリーがたりません」という表示がでます。その表示がでてしまったら一度BOOTさせてから，もう一度“Tone changer”を実行してください。

P.S

山本順一君，みてるかな？　兜君，大阪に行くときは電話くれよ。

参考

- On! MZ 1987年9月号“PLAY文の壁を超えて”(篠崎　篤史氏)
- Oh! MZ 1987年10月号“STUDIO MZ”
- ベーマガ　1991年9月号 PC-98版ジェノサイドのGORRY先生より一言
- FM音源音色ライブラリーVol.2
- MD版グラナダ

GORRY先生より一言

しばらく投稿の途絶えていたMZですが，なかなかパワフルなものがきました。

Tone Changerも付属ということで，数段環境がよくなったと思います。投稿待っています。

曲のほうですが，メロディの音量が多少小さいかなとも思います。他のパートがパワフルな分，メロディも上げめにしておいたほうがいいでしょう。

★トイレにノックをして,「どうぞ♡」なんて言われたらどうする？（愛媛県新居浜市・近藤匡文16才）……【影：ではトイレに入ってやってみよう。つぐ美：トントン！影：どうぞ♡。つぐ美：その声は影さんね，なんで女子トイレに入ってんのよ！でてけー!!】

《リスト1》TONE CHANGERのプログラム・リスト

```
 10 'このプログラムは、BIOS ver. 1. 0A用になっていますので、BIOS ver. 1. 0Aの方は、そのまま入力してください。
 20 'それ以外の方は、次の変更を行ってください。
 30 '180 $5F  → $6F
 40 '210 $D596 → $D5A6    $D0BE → $D0CE    $D706 → $D716
 50 '220 $D71B → $D72B
 60 '230 $D2A4 → $D2B4    $D67B → $D68B
 70 '
 80 '自分の持っているBIOS ROMのバージョンが分からない!、という人は次のプログラムを実行させてください。
 90 'print hex$(peek@($35,$1FFF))
 100 'もし、結果が11とでたら ver. 1. 0Aです。
 110 '
 120 for I=$540 to $55E
 130 if peek(I)=$40 and peek(I+1)=$40 then
 140 poke $FFF,I-$540:poke I,$D0,$D0:clear max:X=peek($FFF):poke $586,X,X+1
 150 VI=30:goto 180
 160 end if
 170 next I:print [2] "メモリーがありません。":end
 180 poke $F80,$FE,VI,$3F,$D8,$21,$1D,$0,$E5,$CD,$5F,$53,$1,$0,$60,$9,$C1,$C9
 190 poke $F98,$C5,$1,$0,$2,$ED,$B0,$C1,$C9
 200 poke $2C4,$F3,$21,$0,$A0,$11,$0,$C0,$1,$0,$20,$ED,$B0,$FB,$C9:poke $585,$34:call $2C4
 210 poke $D596,$98,$F:poke $D0BE,$0,$74:poke $D706,$0,$74
 220 poke $D71B,$21
 230 poke $D2A4,$80,$F:poke $D67B,$80,$F
 240 poke $365,X:poke $368,X:poke $36B,X:poke $589,X
 250 poke $9604,VI:poke $97E4,$F5,$D5,$DF,$21,$E1,$CD,$E8,$F,$F1,$0,$0
 260 poke $976D,$0,$0,$0,$0
 270 poke $FE8,$7E,$23,$FE,$FF,$20,$4,$11,$3,$0,$C9,$FE,$F4,$38,$5,$FE,$F6,$30,$1,$23,$23,$18,$EA
 280 poke $99BA,$1:poke $99DE,$1:poke $9A40,$1:poke $9944,$0
 290 poke $FB0,$CD,$70,$9A,$30,$2,$3E,$8,$FE,$10,$3F,$E,$F1,$D8,$47,$3A,$E,$98,$FE,$4,$30,$E,$E,$FA,$E5,$D5,$21,$D8,$F,$58,$16,$0,$19,$46,$D1,$E1,$79,$C3,$C,$99
 300 poke $FD8,$55,$57,$5A,$5D,$5F,$62,$65,$67,$6A,$6D,$6F,$72,$75,$77,$7A,$7D
 310 poke $9858,$B0,$F
 320 init "CRT:80,12,1,0":console 0,12:color 4
 330 print "PLAY文のバッファが1パートあたり255文字に"
 340 print "FM音源のパートでV<音量> が使える"
 350 print "SSG(PSG)音源のパートで M<周期>が1~65535 に"
 360 print "全パートで T<テンポ> が1~255 に"
 370 print "音長が1~192 に"
 380 print "              (ただし、64以上はテンポがずれる場合があります。)"
 390 print "なお、このプログラムは1度実行させたらBOOTさせるまで有効ですので、何回も実行しなくてもいいです。"
```

《リスト2》グラナダ~MUSIC 1 (4st BGM)~のミュージック・プログラム・リスト

```
 10 '
 20 play init:dim A%(4,9):ST=peek@(0,&HFFF)+1:音色数=5
 30 for K=0 to 音色数:read A:for I=0 to 4:for J=0 to 9:read A%(I,J):next J,I
 40 if A%(0,5)<0 then A%(0,5)=127-(A%(0,5))
 50 AD=A*29
 60 for J=0 to 9:swap A%(2,J),A%(3,J):next
 70 for I=1 to 4:poke@ ST,AD,A%(I,5):AD=AD+1:next
 80 for I=1 to 4:poke@ ST,AD,A%(I,7)+(A%(I,8) and 7)*16:AD=AD+1:next
 90 for I=1 to 4:poke@ ST,AD,A%(I,0)+A%(I,6)*$40:AD=AD+1:next
 100 for I=1 to 4:poke@ ST,AD,A%(I,1)+A%(I,9)*$40:AD=AD+1:next
 110 for I=1 to 4:poke@ ST,AD,A%(I,2):AD=AD+1:next
 120 for I=1 to 4:poke@ ST,AD,A%(I,3)+A%(I,4)*16:AD=AD+1:next
 130 poke@ ST,AD,A%(0,0),A%(0,2)+A%(0,3)*$80,A%(0,4),A%(0,5),A%(0,6):AD=AD+5:next
 140 '20~ 130行までは、音色の書き込みを行っています。
 150 '170~580行は、音色のデータです。
 160 '180、250、320、390、460、530行は、音色の番号です。
 170 '@0 Bass Drum
 180 data 0                                  'Tone No.0
 190 data 60,15, 0, 1, 80,-100, 0, 0, 0, 0
 200 data 31, 0, 0, 1,  0,   0, 0,15, 0, 0
 210 data 31,18,18,15,  2,  10, 0, 0, 0, 0
 220 data 31,23, 0, 9, 15,  10, 0, 1, 0, 0
 230 data 31,17,15, 8,  1,   0, 0, 1, 0, 0
 240 '@1 Snear Drum
 250 data 1                                  'Tone No.1
 260 data 60,15, 0, 0,  0,   0, 0, 0, 0, 0
 270 data 31, 0, 0, 0,  0,   3, 0, 8, 0, 0
 280 data 31,20,12,15,  2,   3, 2, 9, 3, 0
 290 data 31, 0, 0, 0,  0,   5, 0, 0, 0, 0
 300 data 31, 0,15,15,  0,   2, 0, 1, 0, 0
 310 '@2 Symth Tom
 320 data 2                                  'Tone No.2
 330 data 62,15, 0, 1,110,-127, 0, 0, 0, 0
 340 data 31, 0, 0, 0,  0,   0, 0,15, 0, 0
 350 data 31,22, 7, 7, 15,   7, 0, 1, 0, 0
 360 data 31,14,10, 7,  5,   7, 0, 1, 0, 0
 370 data 31,14,10, 7,  5,   7, 0, 1, 0, 0
 380 '@3 Slap Bass
 390 data 3                                  'Tone No.3
 400 data 59,15, 0, 0,  0,   0, 0, 0, 0, 0
 410 data 31,14, 0, 6, 13,  58, 2,13, 0, 0
 420 data 31,13, 0, 6, 13,  27, 0, 1, 0, 0
 430 data 31, 9, 0, 6, 13,  23, 0, 0, 0, 0
 440 data 31, 9, 0, 7, 13,   0, 0, 0, 0, 0
 450 '@4 Guitar 2
 460 data 4                                  'Tone No.4
 470 data 44,15, 0, 0,  0,   0, 0, 0, 0, 0
 480 data 31, 0, 0,14,  0,  18, 0, 4,-3, 0
 490 data 31, 0, 0,15,  0,   1, 0, 4,-3, 0
 500 data 31, 0, 0,14,  0,  18, 0, 4, 3, 0
 510 data 31, 0, 0,15,  0,   1, 0, 4, 3, 0
 520 '@5 Cow Bell
 530 data 5                                  'Tone No.5
 540 data 40,15, 0, 0,  0,   0, 0, 0, 0, 0
 550 data 31,21,19, 6,  2,   0, 0,15, 2, 0
 560 data 31,21,12, 6,  2,  33, 0, 8,-2, 0
 570 data 31,21,13, 6,  3,  22, 0, 7, 3, 0
 580 data 31,19,16, 7,  2,   0, 0, 2, 3, 0
 1000 '<<<<<<<<<<<< MML>>>>>>>>>>>>>
 1010 def str A-T:T="T152":X=30
 1020 dim A(X),B(X),C(X),D(X),E(X),F(X)
 1030 A(0)="@4O1V9L16F8G8GFGGRFRGR>C<B-G>O2CCCRCCRCCCCRCRCC"
 1040 B(0)="@3L16V12O4F8G8GFGG8F8G8>C<B-G>>V9C<V12C8CV9B-V12<B-8B->V9G<V12G8GFGDF"
 1050 C(0)="L4V15O3@0C@1C@0C@1C@0C@1C@0C@1C"
 1060 D(0)="O2V15L16F8G8GFGGRFRGR>C<B-G>V14CCCRCCRCCCCRCRCCV15"
 1070 E(0)=D(0)
 1080 '
 1090 A(1)="O1V9F8G8GFGGRFRGR>C<B-G>"
 1100 B(1)="F8G8GFGG8F8G8>C<B-GGDFGB-FGB->C<GB->CD<A>CD<"
 1110 C(1)="@0C@1C@0C@1CL16CCCC@0C8@1CCCC@0C8@1CCCCL4"
 1120 D(1)="O2V15F8G8GFGGRFRGR>C<B-G>"
 1130 E(1)=D(1)
 1140 F(1)="O3L16V15C8D8DCDDRCRDRGFD"
 1150 '
 1160 A(2)="@4L32O3R2R8V7GV5GV7DV5DV7FV5FV7GV5GV7B-V5B->V7CV5CV7DV5DV7GV5GV7DV5DV7GV5GV7CV5CV7FV5FV7CV5CV7FV5F<V7BV5B>V7EV5E<V7BV5B>V7EV5E<V7B-V5B->V7E-V5E-<V7B-V5B->V7E-V5E-<"
```


★今僕の周りではダルムシ様を車の上で踊らせるのが流行。中パンチ(左)，中パンチ(右)，弱キック……とリズミカルにやるのがコツ。これぞヨガの究極奥技。(新潟市・**松永哲也17才**) …… **【編**：ふん，うちの本田だってダンスぐらい…。**影**：ムキになるなって。**】**

```
 1170 B(2)=B(0)
 1180 C(2)=C(0)
 1190 D(2)="04L16V15G8V13G8>V15C8&C<B-4V14B-4V13B-4&B-V15G8&GF8V14F8V13F4&F"
 1200 E(2)=D(2)
 1210 F(2)="L1604V15G8V13G8V15G8&GF4V14F4V13F4&FV15D8&DC8V14C8V13C4&C"
 1220 '
 1230 A(3)="R2R8V7GV5GV7DV5DV7FV5FV7GV5GV7B-V5B->V7CV5CV7DV5DV7D-V5D-V7CV5C<V7B-
V5B-V7GV5GV7FV5FV7GV5GV7B-V5B->V7CV5CV7D-V5D-V7DV5DV7CV5CV7D-V5D-V7DV5DV7CV5C<V7
FV5F"
 1240 B(3)=B(0)
 1250 C(3)=C(2)
 1260 D(3)="04V15G8V13G8>V15C8&C<B-4V14B-4V13B-4&B-V12B-4&B-8&B-16>V15CV13CV15D-
V13D-V15D"
 1270 E(3)=D(3)
 1280 F(3)="04V15G8V13G8V15G8&GF4V14F4V13F4&FV12F4&F8&F16V15GV13GV15A-V13A-V15A"
 1290 '
 1300 A(4)="03V7FG-G8FG-G8V7FV5FR8V7DV5DR16RV7FV5FV7F16G16F16G2&G16L1604BV5BR>V7
CV5CV7D-V5D-QV7D32L32"
 1310 B(4)=B(0)
 1320 C(4)=C(2)
 1330 D(4)=D(2)
 1340 E(4)=E(2)
 1350 F(4)=F(2)
 1360 '
 1370 A(5)="R2R8R1603V7DV5DV7GV5G>V7CV5CV7DV5DV7CV5CV7DV5DV7D-V5D-V7CV5C<V7B-V5B
-V7GV5G16.>V7DV5DV7CV5C<V7GV5G8"
 1380 B(5)="04F8G8GFGG8F8G8>C<B-G>CCCC<B-8GG8&GG8D8F8"
 1390 C(5)="L403@0C@1C@0C@1C@1C8@2L32BBEEC8@1CCCCCCL16@0CC@1C@0C@1C@0C@1C"
 1400 D(5)="04V15G8V13G8>V15C8&C<B-4V14B-4&B->V15C4V14C8<V15B-4V14B->V15CV13CV15
D-V13D-V15D"
 1410 E(5)=D(5)
 1420 F(5)="04V15G8V13G8V15G8&GF4V14F4&FV15G4V14G8V15F4V14FV15GV13GV15A-V13A-V15
A"
 1430 '
 1440 for X=6 to 9
 1450 A(X)=A(X-4):B(X)=B(X-4):C(X)=C(X-4)
 1460 D(X)=D(X-4):E(X)=E(X-4):F(X)=F(X-4)
 1470 next
 1480 C(7)="@0C@1C@0C@1C@0C@1C@0C16@1C8@2B8G8E16"
 1490 '
 1500 A="DC<A>":A(10)="05L16"+A+A+A+A+A+"C"+A+A+A+A+A+"C"
 1510 B(10)="D8DDD8DDD8DDD8DD>C8CCC8CCC8CCC8CC<"
 1520 C="@0C4@1C8@0L16CCC@1C8@0C@1C8CC":C(10)=C+C
 1530 D(10)="L805V15GV14GV13GV15AV14AV15GV14GV13G V15GV14GV13GV15AV14AV15GV14GV1
3G"
 1540 E(10)=D(10)
 1550 F(10)="L805V15DV14DV13DV15DV14DV15DV14DV13D V15DV14DV13DV15EV14EV15DV14DV1
3D"
 1560 '
 1570 A(11)=A+A+A+A+A+"C"+"<B->D<B->D<B->D<B->D<B-B->DC<B-B->"
 1580 B(11)="B8BB>B<BBBB>GB<B>GB<BB B-8B-B->B-<B-B-B-B->FB-<B->FB-<B-B-"
 1590 C(11)=C+C
 1600 D(11)="V15GV14GV13GV15AV14AV15GV14GV13G V15GV14GV13GV15FV14FV13F"
 1610 E(11)=D(11)
 1620 F(11)="V15DV14DV13DV15DV14DV15DV14DV13D V15DV14DV13DV15DV14DV13D"
 1630 '
 1640 A1="G-C<A>":A(12)=A+A+A+A+A+"C"+A1+A1+A1+A1+A1+"C"
 1650 B(12)="A8AAA8AAA>A<AA>A<A>AA<G8GGG8GGG>G<GG>G<G>GG<"
 1660 C(12)=C+C
 1670 D(12)="V15E4V14E4V13EV15L16DV14DV15EV14EV15FV14FL8V15G-4V14G-4V13G-V15L16E
V14EV15G-V14G-V15GV14GL8"
 1680 E(12)=D(12)
 1690 F(12)="V15C4V14C4V13CV15L16CV14CV15CV14CV15CV14CL8V15D4V14D4V13DV15L16DV14
DV15DV14DV15DV14DL8"
 1700 '
 1710 A="AC<A>":A1="AC<A>":A(13)="05"+A+A+A+A+A+"C"+A1+A1+A1+A1+A1+"C"
 1720 B(13)="G-8G-G-G-8G-G-G->G-<G-G->G-<G->G-G-<FFFFFFFFFFFFFFFF"
 1730 C(13)=C+"@1CCCC@2BBBBGGGGFFFF"
 1740 D(13)="V15A4V14A4V13AV15G8V14G8V15A16V14A16V15A4V14A4V13A8V15Y2,128Y3,0Y9,
15BV14B>Y2,120Y3,0Y9,15C16<"
 1750 E(13)="V15A4V14A4V13AV15G8V14G8V15A16V14A16V15A4V14A4V13A9@W4@W16"
 1760 F(13)="V15E4V14E4V13EV15E8V14E8V15E16V14E16V15F4V14F4V13F8V15FV14FV15F16"
 1770 '
 1780 for X=14 to 21
 1790 A(X)=A(X-8):B(X)=B(X-8):C(X)=C(X-8)
 1800 D(X)=D(X-8):E(X)=E(X-8):F(X)=F(X-8)
 1810 next
 1820 B(14)="V6GGGGGGGGGGGGGGGG>CCCCCCCCCCCCCCCC<"
 1830 B(15)="V6GGGGGGGGGGGGGGGG>CCCCCCCCL32V15@103CCCC05 V8@3GG-E-D GG-E-D GG-E-
D L16V12<"
 1840 C(15)="@0C@1C@0C@1C@0C@1C8@0LC16C16@2L32>DDDD<L16BBAAFFL4"
 1850 '
 1860 A(22)="@401V9L8FGR4>C<B-R4FGB->C2&C<"
 1870 B(22)="@505L8V13GRGRGRGRGRGRGRG"
 1880 C="@1C8@0CC@1C8@0CC":C(22)="L16"+C+C+C+C
 1890 D(22)="02V15L8FGR4>C<B-R4FGB->C2&C<"
 1900 E(22)=D(22)
 1910 F(22)="L803V15CDR4GFR4CDFG2&G"
 1920 '
 1930 A(23)="FGR4>C<B-R>D-RCR<B-RGRF"
 1940 B(23)="GRGRGRGG"
 1950 C(23)=C(22)
 1960 D(23)=A(23)
 1970 E(23)=D(23)
 1980 F(23)="CDR4GFRA-RGRFRDRC"
 1990 '
 2000 for X=24 to 25
 2010 A(X)=A(X-2):B(X)=B(X-2):C(X)=C(X-2)
 2020 D(X)=D(X-2):E(X)=E(X-2):F(X)=F(X-2)
 2030 next
 2040 C(25)=C+"@1C8@0CC@1C8C8R8C@0C@2>CCCC<GGGG@1CCCC"
 8000 '<<<<<<<<<<<<PLAY>>>>>>>>>>>>
 8010 tone lfo 5,1,1,1,4
 8020 play T,T,T,T,T,T
 8030 for X=0 to 25
 8040 play A(X),B(X),C(X),D(X),E(X),F(X)
 8050 next
 8060 goto 8030
 8070 '聞くときは、ぜひ外部スピーカーにつないで、聞いてください。
 8080 'MZもやればここまでできるんだ！ということを他のユーザー達に思い知らせてやりましょう。
 8090 '<<<<<<<<<音色の書き込みかた>>>>>>>>>
 8100 '1．まず、このプログラムの10～130行を打ち込んでください
 8110 '2．20行の音色数という変数に、書き込みたい音色の数を入れてください（例えば音色10個書き込みた
いなら音色数=10というように）。
 8120 '3．あとは、140行以降に音色番号、音色データというように置いていけば書き込むことができます。
```


★つぐ美さん，チャーシュー二つとギョウザ１人前追加ね。(兵庫県神戸市・**神戸の伸17才**)……【**つぐ美**：はい，ギョウザ１人前と大入りチャーシューメンね。**影**：おお，こりゃ飛んだ，ワンオンするかもな。**編**……。影さんにしては高度なボケだこと。しかし10点。】

PC-8801mkII SR以降(N88-BASIC V2モード)用

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

ファイナルファンタジー

～全滅のテーマ～

©スクウェア

ごんたくん

内容

2,3か月前,ファミコンの『ファイナルファンタジー(I)』をはじめてPLAYしたんですが,1987年の作品にもかかわらず,完成度や音楽のセンスは素晴らしいモノがありました。

そこで,その中から自分のパーティーが全滅したときに流れる曲をオルゴール風に作ってみました。

使いかた

そのままプログラムを打ち込んでRUNするだけです。

プログラムのしくみ

FM音源3チャンネルしか使ってないけれど,プログラムが短いので許してください。

それから「移調」と「リタルダント」を使い,オリジナルと少しちがう雰囲気をだしてみました。演奏スピードもやや遅いです。

改造について

「私はオリジナルがいい!」と言う人は,『オペレータ3,4のマルチプルの値を6から8』,『180行のy38,201を208』,『200行と210行を入れ替える』というように変更すれば,オリジナルと同じ調,同じスピードになります(最初はこれだったのだ)。

最後に

マイコンソフト開発室の皆さーん!メガドライブの『パワードリフト』まだですか?

参考にしたもの

(株)スクウェア『ファイナルファンタジー』から録音したテープ

GORRY先生より一言

こ,これはなんとも短いプログラムであります。しかし,短いながらもしっかりとツボは押さえてあるという,なんともおいしいプログラムでもあります。

もっとオルゴールらしくするためにアドバイス。和音の高いほうの音のキーオンをほんの少し(R64くらい)遅らせてみましょう。

ファミコン版ファイナルファンタジー～全滅のテーマ～のミュージック・プログラム・リスト

```
1 '  save "FF
10 '   ----------------------------------------------------------------
20 '  ---    ﾌｧｲﾅﾙ ﾌｧﾝﾀｼﾞｰ  「 ｾﾞﾝﾒﾂ ﾉ ﾃｰﾏ 」   1987 SQUARE CO,LTD.    ---
30 ' ---                                                                ---
40 '  ---            Programed by K.Fukuzawa      1991/ 07/ 04          ---
50 '   ----------------------------------------------------------------
100 NEW CMD:CMD UNLINK:NEW CMD:CMD STOPM:DEFSTR A-C
110 DIM A%(4,9):FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ A%(X,Y):NEXT Y,X
120 DATA 56,15, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0:' ｵﾙｺﾞｰﾙ
130 DATA 22,13,10, 1, 7,10, 1,14, 3, 0
140 DATA 23,29,25, 2, 9,38, 1,15, 7, 0
150 DATA 26,30,10, 3, 6,32, 1, 6, 3, 0
160 DATA 26,10, 7, 4, 6, 0, 1, 6, 7, 0
170 '
180 B0="t88y38,201 o4v14q8":A0=B0+"l8a>c+de"
190 A1="l8f4.<ab-4>gfefe<ga2>d4.<fe4b>ddc+e4.c+de"
200 A2="f4.<ab-4>gfefe<ga4b->cd4.y38,196ed4c+4y38,191d2r32.d2y38,201"
210 'A2="f4.<ab-4>gfefe<ga4b->cd4.ed4c+4d1"
220 B1="l4afb-2gefcfd<b>a-a2g2"
230 B2="afb-2gefcfagef1"
240 C1="l2dgcf<b->e<a>a4e4"
250 C2="dgcf<ba>>d8<a8g8a8d"
260 '
270 CMD VOICE LFO 1,1,1,1, 6,0,6
280 CMD VOICE LFO 3,1,1,1,-6,0,6
290 CMD VOICE A%,A%,A%
300 CMD PLAY  A0,B0,B0
310 CMD PLAY  A1,B1,C1
320 CMD PLAY  A2,B2,C2
330 GOTO 310
```

★12月号は本当におもしろかったです,おせじ抜きで本当にベーマガ買ってて良かったです。1ページめくる度にうれしくてたまりません。本当にありがとう。これからも頑張ってください。応援します。(新潟県三島郡・冬麗15才)……【影:おれも応援するゾ。】

PC-9801/286シリーズ
(N88-日本語BASIC(86))+サウンドボード用

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

NINJA WARRIORS

～ARE YOU LADY?～ ©TAITO

金田道明

内容

NINJA WARRIORSより,「ARE YOU LADY?」です。まあ,とにかく入力してみてください。

プログラムについて

たいしたことは何もしていません。ちょっと長めですが,根性で打ち込んでください。

ちなみに永久ループするようになってます。STOPキーを押すまで止まりません。スマートじゃありませんね～。手抜きですね～。はっはっは～(逃)。

つぎは

何作ろっかな～。NIGHT STRIKERは音採りが大変そうだしな～。うーん。

参考

NINJA WARRIORSのCD(ポニーキャニオン)'88年7月号の楽譜

GORRY先生より一言

最近,ちょっと低調な98です。そんなにユーザー数が少ないわけではないと思うのですが…。

全体的にエコーにチャンネルを割りあてているせいで,和声的にみて音が薄いのが残念なところです。曲の種類によって,エコーに割りあてたほうがいい場合と,オブリガードや和音に割りあてたほうがいい場合があります。二者択一ですから,よく研究してみましょう。

NINJA WARRIORS ～ARE YOU LADY?～のミュージック・プログラム・リスト

```
10 '********************
20 '  NINJA WARRIORS(c)TAITO
30 '      ARE YOU LADY?
40 '                Programed by 金田道明
50 '********************
100 CLEAR ,&H4E00:PLAY ALLOC 5000,5000,5000,10000,10000,10000
110 REM
120 DIM A%(4,9),B%(4,9),C%(4,9),D%(4,9),E%(4,9),F%(4,9)
130 DIM G%(4,9),H%(4,9),I%(4,9),J%(4,9)
140 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A%(I,J):NEXT:NEXT:VOICE 0,A%
150 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ B%(I,J):NEXT:NEXT:VOICE 1,B%
160 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ C%(I,J):NEXT:NEXT:VOICE 2,C%
170 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ D%(I,J):NEXT:NEXT:VOICE 3,D%
180 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ E%(I,J):NEXT:NEXT:VOICE 4,E%
190 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ F%(I,J):NEXT:NEXT:VOICE 5,F%
200 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ G%(I,J):NEXT:NEXT:VOICE 6,G%
210 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ H%(I,J):NEXT:NEXT:VOICE 7,H%
220 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ I%(I,J):NEXT:NEXT:VOICE 8,I%
230 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ J%(I,J):NEXT:NEXT:VOICE 9,J%
270 '------------------- 音色DATA
280 'Bass
290 DATA 50, 15,  0,  0,    0,   0,  0,  0,  0,  0
300 DATA  0, 22, 25,  7,   14, 107,  3,  0,  0,  0
310 DATA  0, 15, 21,  7,   12,  94,  2,  2,  0,  0
320 DATA  0, 15, 21,  7,   12, 104,  2,  0,  0,  0
330 DATA  0, 19, 25,  7,   14, 127,  0,  1,  0,  0
340 'Snare drum
350 DATA 60, 15,  2,  1, 1200,-127,  0, 15,  0,  0
360 DATA  0, 31, 31, 15,   15, 117,  0,  2,  3,  0
370 DATA  0, 16, 16,  7,   15, 110,  0,  0,  3,  0
380 DATA  0, 31, 31, 15,   15, 111,  0,  0,  7,  0
390 DATA  0, 15, 16,  7,   10, 112,  0,  1,  7,  0
400 'Tom tom
410 DATA 57, 15,  2,  1, 1600,-127,  0, 15,  0,  0
420 DATA  0, 31, 31, 15,   15, 115,  0, 15,  3,  0
430 DATA  0,  8, 15,  5,   13, 117,  0,  0,  7,  0
440 DATA  0, 13, 15,  5,   13,  94,  0,  1,  3,  0
450 DATA 10, 15, 17,  5,   14, 115,  0,  0,  7,  0
460 'Bass drum
470 DATA 60, 15,  2,  1, 1000, -80,  0, 15,  0,  0
480 DATA  0, 31, 31, 15,   15, 127,  0, 15,  7,  0
490 DATA  0,  9, 15,  0,    9, 110,  1, 14,  3,  0
500 DATA  0, 10, 12,  0,   12, 118,  1,  1,  3,  0
510 DATA  0, 15, 20,  7,   14, 110,  0,  0,  7,  0
520 'E・guitar2
530 DATA 42, 15,  0,  0,    0,   0,  0,  0,  0,  0
540 DATA 10, 30, 30, 11,   15,  93,  0, 12,  4,  0
550 DATA 10, 30, 30, 10,   15,  82,  0,  9,  2,  0
560 DATA 10, 30, 30, 10,   15, 125,  0,  2,  6,  0
570 DATA 10, 30, 30,  7,   15, 127,  0,  1,  4,  0
580 'Chime?
590 DATA 44, 15,  2,  1,3500,  70,  0,  2,  0,  0
600 DATA  0, 25, 25, 15,  15, 110,  0,  5,  3,  0
610 DATA  0, 19, 31,  6,  12, 100,  0, 10,  7,  0
620 DATA  0, 25, 25, 15,  15, 112,  0,  6,  7,  0
630 DATA  0, 19, 31,  6,  12, 102,  0, 12,  3,  0
640 'E・guitar
650 DATA 49, 15,  0,  0,    0,   0,  0,  0,  0,  0
660 DATA  0, 22, 30, 10,   12, 110,  2,  8,  5,  0
670 DATA  0, 22, 30, 10,   14, 110,  2,  4,  2,  0
680 DATA  0, 22, 30, 10,   14, 100,  2,  8,  2,  0
690 DATA  0, 29, 29,  7,   15, 127,  0,  8,  5,  0
700 'Orchestra Hit
710 DATA 44, 15,  0,  0,    0,   0,  0,  0,  0,  0
720 DATA 13, 27, 31, 12,   13, 108,  0,  8,  3,  0
730 DATA 15, 19, 29,  9,   12, 127,  0,  8,  7,  0
740 DATA 13, 27, 31, 12,   13, 108,  0,  6,  7,  0
750 DATA 15, 18, 28,  9,   12, 127,  0, 12,  3,  0
```


★イースのオルゴールがほしいほしいほしいほしいほしいほしいほしいほしい。(広島市・勝手口13才)……【影:また謙治ったら勝手なことばかり言って!編:今のギャグを説明いたしますと,彼の本名は「勝手謙治」というそうです。本当かね。】

```
760 'String
770 DATA 51, 15,  4,  1, 3000, -50,  0,  0,  0,  0
780 DATA 10, 26, 31, 11,   13,  98,  2,  4,  3,  0
790 DATA 10, 31, 31, 11,   15, 102,  0,  4,  7,  0
800 DATA 10, 31, 31, 11,   15,  95,  0,  4,  7,  0
810 DATA 10, 28, 28,  9,   15, 127,  0,  4,  3,  0
820 'Slap
830 DATA 51, 15,  2,  1, 1000,-127,  0,  3,  0,  0
840 DATA  0, 31, 31, 15,   15, 127,  1, 15,  0,  0
850 DATA  0, 17, 17, 10,   13, 126,  2,  0,  0,  0
860 DATA  0, 14, 19, 10,   13, 116,  2,  5,  0,  0
870 DATA  0, 15, 19,  8,   12, 116,  2,  2,  0,  0
1000 '-------------------- 1CH
1010 A0$="mbt172@0@v107q7o318r4ra-^ 8"
1020 A1$="a->g-rfg-r<a-^ 8a->fg-<e->fd-<a-^ 8"
1030 A2$="a->g-rfg-r<a-^ 8a->q4g-4r4r<q7a-^ 8"
1040 A3$="a->g-rfg-r<a-^ 8a-b>b16b16<b->b-16b-16<aa-^ 8"
1050 '
1060 A4$="a->q4g-4q7fg-rd-^ 8d-b>d-<<b->ba-<a-^ 8"
1070 A5$="a->q4g-4q7fg-r<a-^ 8a->fg-<e->fd-<a-^ 8"
1080 '
1090 A6$="a->q4g-4q7fg-r<a-^ 8a->fg-<e->fr<f"
1100 A7$="g-g-r>g-rfr<f g-g-r>fq4g-4q7f<a-^ 8"
1110 A8$="a-r>g-fg-r<a-^ 8a->g-rfg-r<f"
1120 A9$="a->g-rfg-r<a-^ 8a->g-rfg-r<b-^ 8"
1130 AA$="b->b-ra-b-r<b-^ 8b->b-ra-b-cd-^ 8"
1140 AB$="d->d-r<b>d-r<d-^ 8d->d-r<b>d-<a-<a-^ 8"
1150 AC$="a->a-rg-a-r<a-^ 8a->g-a-e-g-r<a-^ 8"
1160 AD$="a->a-rg-a-r<a-^ 8a->g-a-e-g-r<g-^ 8"
1170 '
1180 AE$="g->ere-ed-<e^ 8ebrb-brd-^ 8"
1190 AF$="d-a-rga-rd-^ 8d-a-rga-rg-^ 8"
1200 AG$="g->q4e4q7e-ed-<e^ 8ebrb-ba-d-^ 8"
1210 AH$="d-a-rfa-rd-^ 8d-brb-g-ra-^ 8"
1220 AI$="a->q4g-4q7fg-r<a-^ 8a->q4g-4q7fg-r<a-^ 8"
1230 AJ$="a->q4g-4q7fg-r<a-^ 8a-b>b<b->b-<aa-^ 8"
1240 '
1250 AK$="a->g-gq4a-4rr4.<q7g-^ 8g-b->b-<a>ab-<a-^ 8"
1260 AL$="a->g-gq4a-4r<q7g- r2.ra-^ 8"
1270 AM$="a->g-gq4a-4r<q7g-^ 8g-b->b-<a>ab-<a-^ 8"
1280 AN$="a->g-gq4a-4r<q7g- r2r4.f^ 8"
1290 AO$="f>q4f4q7e-fr<f^ 8f>fe-d-c4<d-^ 8"
1300 AP$="d->q4d-4q7cd-r<e-^ 8e->e-d-c<b-4a-^ 8"
1310 AQ$="a->q4g-4q7fg-r<a-^ 8a->q4g-4q7e-<e-4a-^ 8"
1500 '-------------------- 2CH
1510 B0$="mbq7o318@9o5ee@3o2aa"
1520 B1$="r@3o2a@1o4c4@3o2a4@1o4c@2o6g":B1$=B1$+B1$
1530 B2$="r@3o2a@1o4c4@3o2a4@1o4c@2o6g r@3o2a@1o4c4@3o2a@9o5ee@2o6g"
1540 B3$="r@3o2a@1o4c4@3o2a@9o5ee@2o6g r@3o2a@1o4c4@3o2aa@1o4c4"
1550 B4$="r@3o2a@1o4c4@3o2a@9o5ee@2o6g r@3o2a@2o6g16g16eg16g16eg16g16e"
1560 '
1570 B5$="r@3o2a@1o4c4@3o2a4@1o4c@3o2a":B5$=B5$+B5$
1580 B6$="r@3o2a@1o4c4@3o2a4@1o4c@3o2a ra@1o4c4@3o2a@9o5ee@3o2a"
1590 B7$="r@3o2a@1o4c4@3o2a4@1o4c@3o2a ra@1o4c4@3o2a@2o6g32g16.fe"
1600 '
1610 B8$="r@3o2a@1o4c4@3o2a4@1o4c@3o2a ra@1o4c4@2o6f24g24f24e@1o4c@3o2a"
1620 B9$="@3o2aara@9o5eer@3o2a aara@2o6g24f24e24g24f24e24@1o4cr"
1630 BA$="r@3o2a@1o4c4@3o2a4@1o4c@3o2a ra@1o4c4@9o5ere@3o2a"
1640 BB$="r@3o2a@1o4c4@3o2a4@1o4c@3o2a ra@1o4c4@3o2a@1o4c@3o2a@1o4c"
1650 BC$="r@3o2a@1o4c4@3o2a4@1o4c@3o2a ra@1o4c4@3o2a@9o5eee"
1660 '
1670 BD$="r@3o2a@1o4c4@2o6gg@3o2aa":BD$=BD$+BD$
1680 BE$="r@3o2a@1o4c4@2o6gg@3o2aa ra@1o4c4@2o6gg@3o2a@9o5e"
1690 BF$="r@3o2a@1o4c4@3o2a4@1o4cc @2o6l24gfeefggfeefgl16ggff@3o2a@2o6gf818"
1700 '
1710 BG$="r@3o2aa4a@1o4crr4.@3o2a ra@1o4c4@3o2a4@1o4c@3o2a"
1720 BH$="raa4a@9o5ee@3o2a r@v114aa4a4aa"
1730 BI$="r@3o2aa4a@9o5ee@3o2a ra@1o4c4@3o2a4@1o4c@3o2a"
1740 BJ$="raa4a@9o5ee@3o2a r@v114a@2o6g16fe16g16fe16gg"
1750 BK$="r@3o2a@1o4c4@3o2a4@1o4c@3o2a r@9o5eeeeeee"
1760 BL$="r@2o5aararaa raararaa"
1770 BM$="raararaa raar@9o5eere"
2000 '-------------------- 3CH
2010 C0$="mb@4@v106q8o518r4rb-^ 2^4^8"
2020 C1$=">d-^ 2^4^8c<"
2030 C2$="r2r4.@5o4a-^ 4r4r4.@4@v106o5b- ^2^4^8"
2040 C3$=">g-^ 2^4^8c<"
2050 C4$="r2r4.@5o4a-^ 4r2."
2060 '
2070 C5$="r4q7@6@v105o4d-32e-4...d-c d-e-rfr>d-rc^ 1"
2080 C6$=" rd-c<a-e-d-c<a->"
2090 C7$="r4d-32e-4...d-c d-e-rfr>d-rz16,15z17,15z18,15z19,15e-^ 1"
2100 C8$=" r2.z16,10z17,10z18,10z19,7r4<"
2110 C9$="r4d-32e-4...d-c d-e-rfr>d-rc^ 1"
2120 CA$="r4d-32e-4...d-c d-e-rfr>d-rq8e-^ 2^16^32"
2130 '
2140 CB$="e32q7fq8e-16.e16q7f16.^ 8e-^2r@7@v109o3f"
2150 CC$="g-g-r4r4.@6@v105o4f g-g-rfq4g-4q7fz16,15z17,15z18,15z19,15a-^ 1"
2160 CD$=" r2.z16,10z17,10z18,10z19,7r@7@v109o3f"
2170 CE$="g-g-r4r4.@6@v105o4f g-g-rfq4g-4q7f>c^ 1"
2180 CF$=" r4@8@v105o5<b-4>c4d-4"
2190 CG$="z35,5e-4.z35,0z16,15z17,15z18,15z19,15d-^2^ "
2200 CG$=CG$+" 2r4z16,11z17,11z18,11z19,9r4"
2210 CH$="z35,5f4.z35,0d-^2^ 2r@6@v105o5d-rd-"
2220 CI$="d-cr4r4d-c r4rd-rd-cr"
2230 CJ$="d-cr4r4d-c r1q8@6@v105o4"
2240 '
2250 CK$="b4.b-^2 a-4.g-^4^8a-^ 1"
2260 CL$=" r>e-fd-e-cd-<b-"
2270 CM$=" r<a->e-<b>g-e-b-z16,15z17,15z18,15z19,15a-^ 1"
2280 CN$=" r1"
2290 CO$="r1 r1z16,10z17,10z18,10z19,7"
2300 '
2310 CP$="rq7>d-cd-q4e-4<q7rr4.g-^ 8g-a-b-a-g-4."
2320 CQ$="r>d-cd-q4e-4q7<a-b- r1"
2330 CR$="r>d-cd-q4e-4r<q7g-^ 8g-a-b-a-g-4."
2340 CS$="q8@8@v105o4z35,5b-4.z35,0a^2 rcz35,5az35,0ca6b-6>c6"
2350 CT$="z35,5d-2..z35,0e-^ 1"
2360 CU$="r@3o2aa4a4aa raa4a4aa"
2370 CV$="raa4a4aa raa4r4.@4@v106o5b-^ 2^4^8"
2500 '-------------------- 4CH
2510 S$="164y6,31y7,49y15@wy6,28v14@wy6,25v13@w32y6,20v11@w16
2520 '
2530 D0$="mbv11o4116q8"+S$+S$+"18ry6,22o7v15bv14bv13bv12bv11bv10bv9bv8by7,56"
2540 D1$="o4v11b-^ 2^4v9b-v11a-"
2550 D2$="v9a-r4.r4.>v12a- v11a-v10a-v8a-v6a-r"+S$+S$+"y7,5618v11o4g-"
2560 D3$="g-2.v9g->v11d-^ 2^4v9d-<v11a-"
2570 D4$="v9a-r4.r"+S$+S$+"y7,5618>v12a- v11a-v10a-v8a-v6a-r4.<v11o4g-"
2580 D5$="v9a-r4.r"+S$+S$+"y7,5618>v12a- v11a-v10a-v8a-v6a-r2"
2590 '
2600 D6$="y7,49y6,22o7v15bv14bv13bv12bv11bv10bv9by7,56v10o5d-c d-e-rfr>d-rc"
2610 D7$="c1 rd-c<a-"+S$+S$+"y7,56v1018o5c<a->"
2620 D8$="r4d-32e-4...d-c d-e-rfr>d-re-"
2630 D9$="e-1 e-2.r<"
2640 '
2650 DB$="e-2^16^32e32fe-16.e16f16.^ 8e-^2o3v14f16v13f16"
2660 DC$="v14g-16v13g-16v14g-16v13g-16v11g-16v9g-16r"+S$+S$+"y7,5618r4o5v10f"
2670 DC$=DC$+" g-g-rfq4g-4q8y7,49y6,22o7v15bv14b"
2680 DD$="v13bv12bv11bv10bv9bv8bv7bv6b v5bv4bv3bv2bv1bry7,56o3v14f16v13f16"
2690 DF$="v13bv12bv11bv10bv9bv8bv7bv6b v5bv4by7,56o5v10b-4>c4d-"
2700 DG$="v12<a-32a32b-16^4a-^2^ 2"+S$+"r8"+S$+"r8y7,5618o5"
2710 DH$="b32>c32d-16^4<a-^2 ro5132v13fv12fv13fv12fv13a-v12a-v13fv12f"
2720 DH$=DH$+"v13a-v12a->v13d-v12d-v13fv12fv11f8v10f8v9f8v8f1618"
2730 DI$="v11o6q7d-cr4r4d-c r4rd-rq8"+S$+S$+"y7,5618r"
2740 DJ$="q7v11d-cr4r4d-c r2rq8"+S$+S$+S$+"y7,5618"
2750 '
```

★ひょっとして，つぐ実さんの生まれた日ってうるう年の２月29日なんじゃ？もしそうなら今は80才？うーん考えるとおもしろい。
（福島県久留米市・**又鳴羅無の鏡14才**）……【影：ネタとしては超つまらん，と思いきや！つぐ実だってよ。ウケケケケケケ。】

```
2760 DK$="rv10o5b4.b-^2 a-4.g-^4^8a-"
2770 D$=">v13d-v12d-v11d-v10d-<v13d-v12d-v13d-v12d-"
2780 D$="l32o6v13d-v12d-v13d-v12d-"+D$+D$+D$
2790 DL$=D$+" l8rrv10o6e-fd-e-cd-<b-"
2800 DM$="b4.b-^2 a-4.g-^4^8a-"
2810 DN$=D$+" l8rrv10o4a->e-<b>g-e-"+S$
2820 DO$="r4"+S$+"r8r4"+S$+"r8":DO$=DO$+DO$
2830 DP$="r4"+S$+"r8r4"+S$+S$+" r1y7,56l8"
2840 '
2850 DQ$="rrv10o6d-cd-"+S$+"y7,56l8rrr4.v10o5g-^ 8g-a-b-a-g-4."
2860 DR$="r>d-cd-"+S$+S$+"y7,56l8v10o5a-b- r1"
2870 DS$="r>d-cd-"+S$+S$+"y7,56l8rv10o5g-^ 8g-a-b-a-g-4."
2880 DT$="a-32a32b-16"+S$+"y7,56l8ro5v10a^8"+S$+"y7,56l8rr"
2890 DU$="r"+S$+"y7,56l8v10o5a-32a32^16ca"+S$+"y7,56l8r12v10o6c24"
2900 DV$="v12<g-32g32a-16^8"+S$+"y7,56l8r4."+S$+"y7,56l8v10o5b-^ 8"+S$+S$
2910 DW$=S$+S$+S$+S$
2920 DX$="r1 r1"
2930 DY$="r1 r2"+S$+S$+"r8"+S$+"y7,56l8r2.."
3000 '-------------------- 5CH
3010 E0$="mbv11o4l8q8r4rg-"
3020 E1$="g-2.v9g-v11b-^ 2^4v9b-v11a-"
3030 E2$="v9a-r4.r4.>v12a- v11a-v10a-v8a-v6a-r4.<v11g-"
3040 E5$="v9a-r4.r4.>v12a- v11a-v10a-v8a-v6a-r2"
3050 '
3060 E6$="r4.v10o5d-32e-4...d-c d-e-rfr>d-rc"
3070 E7$="c1 rd-c<a-e-d-c<a->"
3080 E9$="e-1 e-2.r4<"
3090 EA$="r4d-32e-4...d-c d-e-rfr>d-rc"
3100 '
3110 EC$="v14g-16v13g-16v14g-16v13g-16v11g-16v9g-16rr2o5v10f g-g-rfq4g-4q8fa-"
3120 ED$="a-1 a-2.o3v14f16v13f16"
3130 EE$="v14g-16v13g-16v14g-16v13g-16v11g-16v9g-16rr2o5v10f g-g-rfq4g-4q8f>C"
3140 EF$="c1 r4<b-4>c4d-"
3150 EG$="v12<a-32a32b-16^4a-^2 a-2.r4"
3160 EI$="!q8v12o5fe-r4r4fe- r4rfrfe-r"
3170 EJ$="fe-r4r4fe- ro6l32v13cv12cv13cv12c<v13a-v12a-v13b-v12b->v13cv12c"
3180 EJ$=EJ$+"v13d-v12d-v13e-v12e-v11e-8v10e-8v9e-8v8e-16l8"
3190 '
3200 EN$=D$+" l8rrv10o4a->e-<b>g-e-b-a-"
3210 EO$="a-1 a-1"
3220 EP$="a-1 a-2.."
3230 '
3240 EQ$="rr>d-cd-q4e-4<q8rr4.g-^ 8g-a-b-a-g-4."
3250 ER$="r>d-cd-q4e-4q8<a-b- r1"
3260 ES$="r>d-cd-q4e-4q8r<g-^ 8g-a-b-a-g-4."
3270 ET$="a-32a32b-16^4a-^2 rca-32a32^16ca6b-6>c24"
3280 EV$="v11<g-32g32a-16^2^4b-^ 1"
3290 EY$="r1 r2..o4g-"
3500 '-------------------- 6CH
3510 F0$="mb*v11o4l8q8r4rd-"
3520 F1$="d-2.v9d-v11g-^ 2^4v9g-v11e-"
3530 F2$="v9e-r4.r4.>>v12e- v11e-v10e-v8e-v6e-r4.<<v11d-"
3540 F3$="d-2.v9d-v11b-^ 2^4v9b-v11e-"
3550 F4$="v9e-r4.r4.>>v12e- v11e-v10e-v8e-v6e-r2"
3560 '
3570 F5$="r4q7v11o5d-32e-4...d-c d-e-rfr>d-rc"
3580 F6$="q8e-1 q6e-2.r4<"
3590 '
3600 F7$="e-2^16^32e32fe-16.e16f16.^ 8e-^2v9e-q8o2l16v14fv13f"
3610 F8$="v14g-v13g-v14g-v13g-v11g-v9g-r8o3v14g-v13g-v12g-v11g-v10g-4"
3620 F8$=F8$+" v14b-v13b-v12b-v11b-v10b-4>v14d-v13d-v12d-v11d-v10d-4"
3630 F9$="v14cv13cv12cv11cv10c4<v14b-v13b-v12b-v11b-v10b-4"
3640 F9$=F9$+" v14a-v13a-v12a-v11a-v10a-4v14e-v13e-v12e-v11e-v10e-8o2v14fv13f"
3650 FA$="v14g-v13g-v14g-v13g-v11g-v9g-r8o4v14d-v13d-v12d-v11d-v10d-4"
3660 FA$=FA$+" <v14b-v13b-v12b-v11b-v10b-4>v14d-v13d-v12d-v11d-v10d-4"
3670 FB$="v14cv13cv12cv11cv10c4<v14b-v13b-v12b-v11b-v10b-4"
3680 FB$=FB$+" v14a-v13a-v12a-v11a-v10a-4v9a-2"
3690 FC$="l8v11o6d-32d32q7e-16^4d-^2 d-2.r4"
3700 FD$="q8e-32e32q7f16^4d-^2^ 2rd-rd-"
3710 '
3720 FE$="*q7v11o5o5b4.b-^2 a-4.g-^4^8a-^ 1"
3730 FF$=" r>e-fd-e-cd-<b-"
3740 FG$="r<a->e-<b>g-e-b-a-"
3750 '
3760 FH$="r>d-cd-q4e-4<q7rr4.g-^ 8g-a-b-a-g-4."
3770 FI$="r>d-cd-q4e-4q7<a-b- r1"
3780 FJ$="r>d-cd-q4e-4q7r<g-^ 8g-a-b-a-g-4."
3790 FK$="q8a-32a32q7b-16^4a-^2 rcq8a-32q7a32^16ca6b-6>c6"
3800 FL$="c32d-32^2^4^16e-^ 1"
3810 FM$="r1 r2..v11o4d-"
5000 '-------------------- 演奏
5010 PLAY A0$,B0$,C0$,D0$,E0$,F0$
5020 VOICE LFO 4,1,1,1,-50,0,5
5030 VOICE LFO 5,1,1,1, 50,0,5
5035 VOICE LFO 6,1,1,1,-50,0,5
5040 '
5050 PLAY A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$
5060 PLAY A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,F2$
5070 PLAY A1$,B1$,C3$,D3$,D3$,F3$
5080 PLAY A3$,B3$,C2$,D4$,E2$,F2$
5090 PLAY A1$,B1$,C1$,E1$,E1$,F1$
5100 PLAY A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,F2$
5110 PLAY A1$,B1$,C3$,D3$,D3$,F3$
5120 PLAY A2$,B4$,C4$,D5$,E5$,F4$
5130 '
5140 FOR I=0 TO 1
5150 PLAY A4$,B5$,C5$,D6$,E6$,F5$
5160 PLAY A5$,B6$,C6$,D7$,E7$,E7$
5170 PLAY A4$,B5$,C7$,D8$,D8$,D8$
5180 PLAY A5$,B7$,C8$,D9$,E9$,F6$
5190 PLAY A4$,B5$,C9$,D6$,EA$,F5$
5200 PLAY A5$,B6$,C6$,D7$,E7$,E7$
5210 PLAY A4$,B5$,CA$,D8$,D8$,D8$
5220 '
5230 PLAY A6$,B8$,CB$,DB$,DB$,F7$
5240 PLAY A7$,B9$,CC$,DC$,EC$,F8$
5250 PLAY A8$,B8$,CD$,DD$,ED$,F9$
5260 PLAY A7$,B9$,CE$,DC$,EE$,FA$
5270 PLAY A9$,B5$,CF$,DF$,EF$,FB$
5280 PLAY AA$,BA$,CG$,DG$,EG$,FC$
5290 PLAY AB$,BB$,CH$,DH$,DH$,FD$
5300 PLAY AC$,B6$,CI$,DI$,EI$,EI$
5310 PLAY AD$,BC$,CJ$,DJ$,EJ$,EJ$
5320 '
5330 PLAY AE$,B5$,CK$,DK$,DK$,FE$
5340 PLAY AF$,BD$,CL$,DL$,DL$,FF$
5350 PLAY AG$,B5$,CK$,DM$,DM$,FE$
5360 PLAY AH$,BE$,CM$,DN$,EN$,FG$
5370 PLAY AI$,B5$,CN$,DO$,EO$,EO$
5380 PLAY AJ$,BF$,CO$,DP$,EP$,EO$
5390 IF STATUS PLAY(0)>100 THEN 5390
5400 NEXT
5410 '
5420 PLAY AK$,BG$,CP$,DQ$,EQ$,FH$
5430 PLAY AL$,BH$,CQ$,DR$,ER$,FI$
5440 PLAY AM$,BI$,CR$,DS$,ES$,FJ$
5450 PLAY AN$,BJ$,CQ$,DR$,ER$,FI$
5460 PLAY AO$,B5$,CS$,DT$,ET$,FK$
5470 PLAY   ,   ,   ,DU$
5480 PLAY AP$,BK$,CT$,DV$,EV$,FL$
5490 PLAY   ,   ,   ,DW$
5500 PLAY   ,   ,   ,S$+"y7,56l8"
5510 PLAY AI$,BL$,CU$,DX$,DX$,DX$
5520 PLAY AQ$,BM$,CV$,DY$,EY$,FM$
5530 IF STATUS PLAY(0)>100 THEN 5530
5540 GOTO 5050
```


★フォーマットに失敗しました。どうしますか？（香川県大川郡・知らん／18才）……【影：♬どーしよ，どーしよ，ハッパッパカラーのパッパカラーの……。編：その「ハッ」は何ですか？影：え？歌詞になかったっけ？一同：ないないないないないないない。】

X68000+NAGDRV(内蔵音源)用

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

メタルホーク

～BGM4～

©namco

伊藤圭一

芸術祭で私を応援してくださったみなさん，どうもありがとうございました。投票の途中結果で4位(音楽部門1位！)だったのが，何よりうれしかったです。

ところで私も，今回のプログラム作成中，ついにX68000（初代！）ユーザーになりました。おかげでシメキリまでに作り上げることができました…。

目標エリア選択

予告どおり「メタルホーク」。ただしおなじみのBGM1ではなく，同じめがてん細江さんの(未確認)，BGM4なのだ。1のプログラムはベーマガ他でも発表されてるからね（BGM1を1年いじってうまくいかなかったというのはヒミツだぜ)。

今回のプログラムまでの道のりは長く，'90年の春に音採りをしたのからはじまる。それから今回のもととなったX1版（バージョン2）ができたのが'91年の夏。X68000版はその後の冬…。

……のんびりしていただけだな。

メタルホーク，発・進

音の使いかたの解説をしよう。

FM8音→FM8音＋ADPCMで1音余ったので，ちょっと迷ったがメロディを3音に増やした。これで左右の切りかえを原曲に近くすることができた。例えば，1回目のメロディは真中で鳴らすが，同じ音の2回目は左右に広がって聞こえる，など。

木琴じゃないほうのバッキング・パターンの前半（つまり「チャッチャラーチャ」の部分）では，あの「1チャンネルだけで和音を鳴らすぞ，うぉすげーぜ！」を2音使って，Fm（ファ，ラ♭，ドの和音)をだしている。作りかたはアルゴリズム4を使って，2組のキャリア～モジュレータ（オペレータ2～1と4～3）のマルチプルの値を変えて……長くなるので詳しくは次回。

ADPCMドラムには2トラックとってあるが，同時に鳴らそうとした場合は，あとのトラックの音がでる。これで，バスドラム，スネアのパターンを増やさずにシンバルを鳴らすことができる。

パターンといえば，この曲メロディ以外はほとんどパターンなので，NAGのマクロ機能が大いに役立った。マクロをならべた部分は，4小節ごとに空白を入れてある。

入力しやすくするためにもう一つ。行末に“；　文字列”とあるその文字列は「変数名」のつもりであり，同じ文字列のある行は全く同じ行なのだ。エディタのコピー機能を駆使してほしい。

帰環せよ！帰環せよ!!

前回の記事は，自分で扱いきれてないことを書いてしまい，とても反省している。

で，次回は「あの曲」を例に，パンポットの使いかたと，先の和音を鳴らす一についてやるつもり。今度は大丈夫（な予定)。

では，**「精進せいよ!!」**(お互いにね)

メタルホーク～BGM4～のミュージック・プログラム・リスト

```
=============== A:¥nagdata¥mh4.ms ===============
   1 : ;        Metal_Hawk_BGM4.ms
   2 : ;        ちなみに、1メガ゛なので゛、システムにASKはいれていない。
   3 : #id              0000
   4 : #title           Metal Hawk BGM 4 (namco)
   5 : #composer        めがてん細江(namco)
   6 : #programmer      伊藤圭一(Black Note Jazz O.)
   7 : #pcm-file        nag02.pdn
   8 : ;
   9 : #opm-transpose  0
  10 : #pcm-transpose  0
  11 : ;
  12 : #base-count      192
  13 : ;
  14 : #octave-x-mode  false   ; X1 式。
  15 : #volume-x-mode  false   ; )up (down
  16 : #opm-v-mode     true    ; 1..127
  17 : #q-mode         false   ; 1..8
  18 : #tempo-mode     true    ; 音楽的テンポ
  19 : ;
  20 : ; opm sound define
  21 : ;
  22 : VS 04={ 28, 12,  0,  1,  2, 18,  0,  8,  4,  0,  0      ; megaten
  23 :         27,  0,  0, 10,  0,  3,  0,  4,  4,  0,  0      ; じ゛しんさく!!
```

★学生時代は「学校サボリてー」と思ってましたが，無職の今は「学校行きてー」と考えている。(静岡県富士市・天照★暴威21才)……
【影：仕事しているときはサボリてーと思っていたけど，今こうして，仕事を与えられなくなってみると仕事したい～と考えている。】

```
 24 :           27,  0,  0, 10,  0,  3,  0,  4,  4,  0,  0
 25 :           28, 13,  7, 10,  2,  0,  0,  3,  4,  0,  0
 26 :            5,  7, 15,  0}
 27 : ;
 28 : VS 05={ 25, 14,  7, 10,  2, 28,  0,  8,  4,  0,  0      ; melody 2
 29 :           25,  9,  0, 10,  2, 21,  0,  4,  4,  0,  0
 30 :           25, 14,  0, 10,  3, 29,  0,  4,  4,  0,  0
 31 :           25,  2,  0, 10,  0,  0,  0,  4,  4,  0,  0
 32 :            3,  7, 15,  0}
 33 : ;
 34 : VS 06={ 29,  5,  0,  1, 15, 34,  0,  8,  4,  0,  0      ; melody1.5
 35 :           29, 13,  0,  2,  2, 27,  0,  1,  4,  0,  0      ; (mel0)
 36 :           29, 13,  0,  1, 15, 32,  0,  4,  4,  0,  0
 37 :           29, 10,  9,  6,  1,  0,  0,  3,  4,  0,  0
 38 :            3,  7, 15,  0}
 39 : ;
 40 : VS 07={ 31, 18,  0,  1,  4, 18,  0, 12,  4,  0,  0      ; bass
 41 :           31, 12,  8,  7,  4, 43,  1,  2,  4,  0,  0
 42 :           31,  9,  8,  1, 11, 26,  1,  0,  4,  0,  0
 43 :           31,  7, 10,  9, 11,  0,  1,  0,  4,  0,  0
 44 :            0,  4, 15,  0}
 45 : ;
 46 : VS 08={ 30,  0,  0,  3,  0, 17,  0,  1,  7,  1,  0      ; hihat
 47 :           30, 17,  0,  3,  3,  1,  0,  4,  0,  2,  0      ; MH3,0,205,60,30,0,2
 48 :           30, 18,  0,  3,  3, 21,  0,  1,  0,  2,  1
 49 :           30, 13, 10,  9,  2,  0,  0,  1,  3,  0,  0
 50 :            3,  6, 15,  0}
 51 : ;
 52 : VS 09={ 31,  0,  0,  6,  0, 29,  0,  1,  2,  0,  0      ; heavy
 53 :           21, 31,  0,  6,  0, 17,  0,  1,  2,  0,  0      ; (mel1)
 54 :           30, 31,  0,  6,  0, 33,  0,  1,  2,  0,  0
 55 :           27,  7,  0,  9,  1,  0,  0,  1,  2,  0,  0
 56 :            0,  0, 15,  0}
 57 : ;
 58 : VS 10={ 26, 14,  0,  1,  0, 33,  0, 12,  3,  0,  0      ; mega'' intro.
 59 :           25,  0,  8, 10,  0,  0,  0,  8,  3,  0,  0
 60 :           25,  0,  8, 10,  0,  0,  0,  8,  7,  0,  0
 61 :           28,  0,  8, 10,  0,  0,  0,  6,  7,  0,  0
 62 :            5,  7, 15,  0}
 63 : ;
 64 : VS 11={ 28, 16,  0,  7, 15, 42,  1,  6,  3,  0,  0      ; marimba
 65 :           28,  7,  0,  6, 15,  0,  3,  1,  3,  0,  0
 66 :           17, 18,  0, 10, 15, 32,  1, 10,  7,  0,  0
 67 :           17, 12,  0,  6, 15,  0,  2,  2,  7,  0,  0
 68 :            4,  5, 15,  0}
 69 : ;
 70 : VS 12={ 28,  4,  0,  5,  1, 37,  2,  1,  7,  0,  0      ; piano
 71 :           22,  9,  1,  2,  1, 47,  2, 12,  4,  0,  0
 72 :           29,  4,  3,  6,  1, 37,  1,  3,  3,  0,  0
 73 :           20,  7,  0,  5, 10,  0,  2,  1,  4,  0,  0
 74 :            2,  7, 15,  0}
 75 : ;
 76 : VS 13={ 31, 24,  0,  3, 15, 32,  0, 11,  4,  0,  1      ; kin
 77 :           31, 15,  0,  8, 15,  0,  0,  2,  4,  0,  0      ; MH3,0,205,60,30,0,1
 78 :           31, 11,  0,  3,  1, 40,  0,  7,  4,  0,  1
 79 :           31, 14,  0,  8, 15,  0,  0,  4,  4,  0,  0
 80 :            4,  3, 15,  0}
 81 : ;
 82 : VS 14={ 31, 24,  0, 12, 15, 32,  0,  9,  4,  0,  0      ; xylophone
 83 :           31, 14,  0,  8, 15,  0,  0,  2,  4,  0,  0      ; よくない・・・
 84 :           31, 20,  0,  4, 15, 27,  0,  8,  4,  0,  0
 85 :           31, 14,  0,  6, 15,  0,  0,  2,  4,  0,  0
 86 :            4,  3, 15,  0}
 87 : ;
 88 : VS 15={ 28, 15,  0, 10, 15, 37,  1,  4,  7,  0,  0      ; mallet
 89 :           28,  8,  6,  6,  2,  0,  3,  0,  3,  0,  0
 90 :           18, 17,  0, 10, 15, 33,  1,  5,  3,  0,  0
 91 :           28, 11,  0,  6, 15,  0,  2,  2,  7,  0,  0
 92 :            4,  5, 15,  0}
 93 : ;
 94 : VS 16={ 26, 14,  0,  1,  2, 37,  0, 15,  4,  0,  0      ; po
 95 :           25,  0,  0, 10,  0,  0,  0,  8,  4,  0,  0      ; MH3,0,205,60,30,5,0
 96 :           25,  0,  0, 10,  0,  0,  0,  8,  4,  0,  0
 97 :           28, 13,  7, 10,  2,  0,  0,  5,  4,  0,  0
 98 :            5,  0, 15,  0}
 99 : ;
100 : VS 17={ 27,  0, 10,  5,  0, 21,  0,  8,  4,  0,  0      ; back 1
101 :           25,  0,  0,  9,  0,  0,  0,  8,  4,  0,  0
102 :           25,  0,  9,  5,  0, 12,  0,  3,  4,  2,  0
103 :           25,  0,  0,  9,  0,  4,  0,  3,  4,  2,  0
104 :            4,  6, 15,  0}
105 : ;
106 : VS 18={ 25,  6,  0,  4,  1, 18,  0,  1,  3,  0,  0      ; back 2
107 :           25,  9,  0, 10,  1,  0,  0,  1,  7,  0,  0
108 :           25,  0,  0,  4,  0, 19,  0,  0,  7,  0,  0
109 :           25,  9,  0, 10,  1,  0,  0,  3,  3,  0,  0
110 :            4,  5, 15,  0}
111 : ;
112 : VS 19={ 27,  0, 10,  5,  0, 21,  0,  6,  4,  0,  0      ; back 3
113 :           25,  0,  0,  9,  0,  0,  0,  6,  4,  0,  0
114 :           25,  0, 10,  5,  0, 15,  0,  4,  4,  0,  0
115 :           25,  0,  0,  9,  0,  4,  0,  4,  4,  0,  0
116 :            4,  6, 15,  0}
117 : ;
118 : VS 20={ 28, 12,  0,  1,  1, 21,  0,  8,  4,  0,  0      ; megaten'
119 :           27,  0,  0, 10,  0,  3,  0,  4,  4,  0,  0      ; megatenより
120 :           27,  0,  0, 10,  0,  3,  0,  4,  4,  0,  0      ; ｱﾀｯｸｶﾞよわい
121 :           28, 13,  7, 10,  2,  0,  0,  3,  4,  0,  0
122 :            5,  7, 15,  0}
123 : ;
124 : ;---------
125 : 00 t154
126 : ;--------- melody 1
127 : 01 CHF1 MM0
128 : ;
129 : 01 L
```


★なんまら　よだきー(すごくしんどい)。へっぽこちーちー(ものすごく簡単)。(愛知県常滑市・久田大輔18才)……【影：すげーえれー，わてのしごとだれかやってくんねっぺー。つぐ美：いったいどこの言葉話してるんですか？影：わかってくれてもよかのに。】

```
130 : 01 @12 o4 q8 V127 v104 l12 p3 D0 T0 M0,1,0 MF0  ; itr1
131 : 01 p1D3
132 : 01 [ d-a-fd-a-fd-a-fd-fa- ]2 [ e-b-ge-b-ge-b-ge-gb- ]2  ; mi
133 : 01 [ d-a-fd-a-fd-a-fd-fa- ]2 [ e-b-ge-b-ge-b-ge-gb- ]2  ; mi
134 : ;
135 : 01 @09 o5 q8 V127 v118 l12 p3 D0 T0 M0,1,0 MF0  ; mel1
136 : 01 [ f1 <fga-b->cd-e-2& e-2.&e-dd- c2&c2%<f+0>  ; m11
137 : 01 / <fga-b->c6<fga-b->c6 <fga-b->c6&c2 <a-6%b-&b-2.> d-6%e-&e-2. ]2    ; m12
138 : 01 cfccfccfccfc cfccfccb-a-cfc e-1 a-2g2          ; m13
139 : 01 @06 o4 q8 V127 v110 l12 p3 D0 T0 M0,1,0 MF0  ; mel0
140 : 01 p1D3 [ frf>frf<r2 ]4 [ r1 ]4
141 : 01 @09 o5 q8 V127 v118 l12 p3 D0 T0 M0,1,0 MF0  ; mel1
142 : 01 M0,12,64 MF0 p1D3
143 : 01 [ a-4&MF1a-2.MF0 <a-b->cd-e-fg2& MF1g2.&gMF0g-f       ; m21
144 : 01 / e-2&e-2%<a0> r1 r1 r1 r1 ]2 b-2&b-2%e0 r1 r1 r1 r1 ; m22
145 : ;
146 : 01 @05 o3 q8 V127 v120 l12 p3 D0 T0 M0,1,0 MF0  ; mel2
147 : 01 e-fe-c<b-a-f2& f2.ce-f g48a-24.ra-gb-a->e-2& e-2.&e-dd-       ; m31
148 : 01 c2<b-2  fcfa-fa->c6<b-&b-4 b-1> e-1  ; m32
149 : 01 [ r1 ]4 <e-ce-fe-fa-fa-b-a-b-> c<b-a->e-re-f6e-&e-4& e-1 f4e-4c<b-a-ga-b->   ; m41
150 : 01 <b-1 fga-b->cd-e-2 e-4d-4c<b-a-g4& g1 r1 fga-b->cd-e-2& e-1& e-1      ; m42
151 : ;
152 : 01 @04 o4 q8 V127 v118 l12 p3 D0 T0 M0,1,0 MF0  ; mega
153 : 01 [ r1 ]7 c%d-6&d-2.%<f+0> M0,13,84 MF0          ; m'
154 : 01 <fga-fga-fga-fga- fga->c<b-a->e-re-fe-c& c4&MF1c2&cMF0<b-a- g2fga-b->cd-      ; m51
155 : 01 e-2&MF1e-2& e-2.&e-MF0dd- c2&MF1c2& c1& c1& c1& c1& c6&[(1c&]9(1c)10MF0      ; m52
156 : 01 fe-c<b-a-fe-2& MF1e-1MF0 e-ge->e-4&MF1e-2MF0 e-fe-c<bb-ge-gb-g>e-    ; m53
157 : 01 g2&MF1g2& g2.&gMF0cr a-2&MF1a-2& a-1& a-6&[(1a-&]9(1a-)10MF0 r1 r1 r1        ; m6
158 : ;---------- melody 2
159 : 02 CHF2 MM0
160 : ;
161 : 02 r6 L
162 : 02 @12 o4 q8 V127 v104 l12 p3 D0 T0 M0,1,0 MF0  ; itr1
163 : 02 (10
164 : 02 [ d-a-fd-a-fd-a-fd-fa- ]2 [ e-b-ge-b-ge-b-ge-gb- ]2  ; mi
165 : 02 [ d-a-fd-a-fd-a-fd-fa- ]2 [ e-b-ge-b-ge-b-ge-gb- ]2  ; mi
166 : ;
167 : 02 @09 o5 q8 V127 v118 l12 p3 D0 T0 M0,1,0 MF0  ; mel1
168 : 02 D-4(4
169 : 02 [ f1 <fga-b->cd-e-2& e-2.&e-dd- c2&c2%<f+0>  ; m11
170 : 02 / <fga-b->c6<fga-b->c6 <fga-b->c6&c2 <a-6%b-&b-2.> d-6%e-&e-2. ]2    ; m12
171 : 02 cfccfccfccfc cfccfccb-a-cfc e-1 a-2g4&g       ; m13' (- 16)
172 : 02 @06 o4 q8 V127 v110 l12 p3 D0 T0 M0,1,0 MF0  ; mel0
173 : 02 (8 [ p1f>p2f<p1f>p3frp1f<r2 ]4 [ r1 ]4
174 : 02 @09 o5 q8 V127 v118 l12 p3 D0 T0 M0,1,0 MF0  ; mel1
175 : 02 M0,12,64 MF0 (4 r6
176 : 02 [ a-4&MF1a-2.MF0 <a-b->cd-e-fg2& MF1g2.&gMF0g-f       ; m21
177 : 02 / e-2&e-2%<a0> r1 r1 r1 r1 ]2 b-2&b-2%e0 r1 r1 r1 r1 ; m22
178 : ;
179 : 02 @05 o3 q8 V127 v120 l12 p3 D0 T0 M0,1,0 MF0  ; mel2
180 : 02 D-4(4
181 : 02 e-fe-c<b-a-f2& f2.ce-f g48a-24.ra-gb-a->e-2& e-2.&e-dd-       ; m31
182 : 02 c2<b-2  fcfa-fa->c6<b-&b-4 b-1> e-1  ; m32
183 : 02 [ r1 ]4 <e-ce-fe-fa-fa-b-a-b-> c<b-a->e-re-f6e-&e-4& e-1 f4e-4c<b-a-ga-b->   ; m41
184 : 02 <b-1 fga-b->cd-e-2 e-4d-4c<b-a-g4& g1 r1 fga-b->cd-e-2& e-1& e-1      ; m42
185 : ;
186 : 02 @20 o4 q8 V127 v118 l12 p3 D0 T0 M0,1,0 MF0  ; mega' ( mega=@04 => @20 )
187 : 02 D-4(4
188 : 02 [ r1 ]7 c%d-6&d-2.%<f+0> M0,13,84 MF0          ; m'
189 : 02 <fga-fga-fga-fga- fga->c<b-a->e-re-fe-c& c4&MF1c2&cMF0<b-a- g2fga-b->cd-      ; m51
190 : 02 e-2&MF1e-2& e-2.&e-MF0dd- c2&MF1c2& c1& c1& c1& c1& c6&[(1c&]9(1c)10MF0      ; m52
191 : 02 fe-c<b-a-fe-2& MF1e-1MF0 e-ge->e-4&MF1e-2MF0 e-fe-c<bb-ge-gb-g>e-    ; m53
192 : 02 g2&MF1g2& g2.&gMF0cr a-2&MF1a-2& a-1& a-6&[(1a-&]9(1a-)10MF0 r1 r1 r1        ; m6
193 : ;---------- melody 3
194 : 03 CHF3 MM0
195 : ;
196 : 03 L
197 : 03 @12 o4 q8 V127 v104 l12 p3 D0 T0 M0,1,0 MF0  ; itr1
198 : 03 p2D-3
199 : 03 [ d-a-fd-a-fd-a-fd-fa- ]2 [ e-b-ge-b-ge-b-ge-gb- ]2  ; mi
200 : 03 [ d-a-fd-a-fd-a-fd-fa- ]2 [ e-b-ge-b-ge-b-ge-gb- ]2  ; mi
201 : ;
202 : 03 @09 o5 q8 V127 v118 l12 p3 D0 T0 M0,1,0 MF0  ; mel1
203 : 03 D4(10
204 : 03 [ f1 <fga-b->cd-e-2& e-2.&e-dd- c2&c2%<f+0>  ; m11
205 : 03 / <fga-b->c6<fga-b->c6 <fga-b->c6&c2 <a-6%b-&b-2.> d-6%e-&e-2. ]2    ; m12
206 : 03 cfccfccfccfc cfccfccb-a-cfc e-1 a-2g2          ; m13
207 : 03 @06 o4 q8 V127 v110 l12 p3 D0 T0 M0,1,0 MF0  ; mel0
208 : 03 p2D-3 [ >rfrfrr<r2 ]4 [ r1 ]4
209 : 03 @09 o5 q8 V127 v118 l12 p3 D0 T0 M0,1,0 MF0  ; mel1
210 : 03 M0,12,64 MF0 p2D-3
211 : 03 [ a-4&MF1a-2.MF0 <a-b->cd-e-fg2& MF1g2.&gMF0g-f       ; m21
212 : 03 / e-2&e-2%<a0> r1 r1 r1 r1 ]2 b-2&b-2%e0 r1 r1 r1 r1 ; m22
213 : ;
214 : 03 @05 o3 q8 V127 v120 l12 p3 D0 T0 M0,1,0 MF0  ; mel2
215 : 03 D4(10
216 : 03 e-fe-c<b-a-f2& f2.ce-f g48a-24.ra-gb-a->e-2& e-2.&e-dd-       ; m31
217 : 03 c2<b-2  fcfa-fa->c6<b-&b-4 b-1> e-1  ; m32
218 : 03 [ r1 ]4 <e-ce-fe-fa-fa-b-a-b-> c<b-a->e-re-f6e-&e-4& e-1 f4e-4c<b-a-ga-b->   ; m41
219 : 03 @09 o5 q8 V127 v116 l12 p3 D0 T0 M24,12,36 MF1         ; mel_
220 : 03 [ p2e-%f6&f2.& f1 p1e-%f6&f2.& f1  ]2
221 : ;
222 : 03 @04 o4 q8 V127 v118 l12 p3 D0 T0 M0,1,0 MF0  ; mega
223 : 03 D4(10
224 : 03 [ r1 ]7 c%d-6&d-2.%<f+0> M0,13,84 MF0          ; m'
225 : 03 <fga-fga-fga-fga- fga->c<b-a->e-re-fe-c& c4&MF1c2&cMF0<b-a- g2fga-b->cd-      ; m51
226 : 03 e-2&MF1e-2& e-2.&e-MF0dd- c2&MF1c2& c1& c1& c1& c1& c6&[(1c&]9(1c)10MF0      ; m52
227 : 03 fe-c<b-a-fe-2& MF1e-1MF0 e-ge->e-4&MF1e-2MF0 e-fe-c<bb-ge-gb-g>e-    ; m53
228 : 03 g2&MF1g2& g2.&gMF0cr a-2&MF1a-2& a-1& a-6&[(1a-&]9(1a-)10MF0 r1 r1 r1        ; m6
229 : ;---------- back 1
230 : 04 CHF4 MM1
231 : 04 MSa,"@17 o2 q8 V127 v118 l12 p3 D0 T0 M0,1,0 MF0|frrff6f24&f.%e0rr4"
232 : 04 MSb,"@18 o4 q8 V127 v120 l12 p3 D0 T0 M8,14,36 MF0|fga-b->cd-e-2& e-2.&e-dd-"
233 : 04 MSc,"c1<"
234 : 04 MSd,"g1<"
235 : 04 MSr,"r1 r1 r1 r1"
```

X68000

★一句「プログラム　1時間打ったら　カナロック」。(香川県高松市・ストII買うしか!)……【影：おっ，プログラムでも入力しよう。では…「ぬわ　とそすいいみ　あねふ……」。つぐ美：カナがロックされてるんですけど。影：ぐわーん。なれないことを……。】

```
236 : ;
237 : 04 L MM0
238 : 04 @10 o2 q8 V127 v106 l12 p1 D0 T0 M0,1,0 MF0  ; itr3
239 : 04 [ r1 ]4 d-4&d-2.%<e-0> [ r1 ]3
240 : ;
241 : 04 MM1
242 : 04 abc abd abc abd | r r | abc abd abc abd | r r | abc abd | abc abd |
243 : 04 r r | abc abd abc abd | r r |
244 : ;---------- back 2
245 : 05 CHF5
246 : 05 MSa,"@19 o2 q8 V127 v118 l12 p3 D0 T0 M0,1,0 MF0|D-3 frrff6f24&f.%e0rr4"
247 : 05 MSb,"@18 o4 q8 V127 v120 l12 p3 D0 T0 M8,14,36 MF1|p2D-3 fga-b->cd-e-2& e-2.&e-dd-"
248 : 05 MSc,"c1<"
249 : 05 MSd,"g1<"
250 : 05 MSr,"r1 r1 r1 r1"
251 : ;
252 : 05 L MM0
253 : 05 @08 o5 q7 V127 v112 l12 p3 D0 T0 M0,1,0 MF0  ; hihat
254 : 05 MH3,0,205,60,30,0,2
255 : 05 MHF1 [ q1fffq8fq1ffffffff ]7 q1fffr4frrfrr MHF0
256 : ;
257 : 05 MM1
258 : 05 abc abd abc abd | r r | abc abd abc abd | r r | abc abd | abc abd |
259 : 05 r r | abc abd abc abd | r r |
260 : ;---------- mallet 1
261 : 06 CHF6
262 : 06 MSm,"@15 o5 q5 V127 v120 l12 p3 D0 T0 M0,1,0 MF0"    ; mallet
263 : 06 MSp,"p1D2"
264 : 06 MSa,"[ cd-cd-e-cfe-ca-fa- ]2 e-d-cb-gb-ce-cb-ge- ge-cb-gb-e-gb-gc<b->"
265 : 06 MSx,"@14 o5 q8 V127 v122 l12 p3 D0 T0 M0,1,0 MF0"    ; xylo
266 : 06 MSs,"MH3,0,205,60,30,0,1 [ @13(10MHF0p2r4rb-b-b-b-b-@14)10MHF1p2e-p1e-r ]3"
267 : 06 MSt,"rp2e-p1e-@13(10MHF0p2rb-b-b-b-b-@14)10MHF1p2e-p1e-r"
268 : 06 MSu,"p2e-p1e-rp2e-p1e-@13(10MHF0p2b-b-b-b-@14)10MHF1p2e-p1e-p2e-MHF0"
269 : ;
270 : 06 L MM0
271 : 06 @11 o4 q8 V127 v126 l12 p3 D0 T0 M0,1,0 MF0  ; intro marimba
272 : 06 (24 r1 d-a-fd-a-fd-a-fd-fa- )4 [ e-b-ge-b-ge-b-ge-gb- )4 ]2
273 : 06 [ d-a-fd-a-fd-a-fd-fa- )4 ]2 [ e-b-ge-b-ge-b-ge-gb- )4 ]2
274 : ;
275 : 06 MM1
276 : 06 mpa a a a | a a | a a a a | xst xsu | xst xsu | mpa a |
277 : 06 a a | a a a a | xst xsu |
278 : ;---------- mallet 2
279 : 07 CHF7
280 : 07 MSm,"@15 o5 q5 V127 v120 l12 p3 D0 T0 M0,1,0 MF0"    ; mallet
281 : 07 MSp,"p2D-2"
282 : 07 MSa,"[ cd-d-fa-fd-ccfa-f ]2 ce-cgb-ggce-b-b-g ce-cgb-ge-gb-gc<b->"
283 : 07 MSx,"@14 o5 q8 V127 v122 l12 p3 D0 T0 M0,1,0 MF0"    ; xylo
284 : 07 MSs,"D-1(4 MH3,0,205,60,30,0,1 [ @13(10MHF0p3r4rb-b-b-b-b-@14)10MHF1p2e-p1e-r ]3"
285 : 07 MSt,"rp2e-p1e-@13(10MHF0p3rb-b-b-b-b-@14)10MHF1p2e-p1e-r"
286 : 07 MSu,"p2e-p1e-rp2e-p1e-@13(10MHF0p3b-b-b-b-"  ; (12.)
287 : 07 MSv,"@16o2q7v118MH3,0,205,60,30,5,0MHF1p1a@14o5q8v122(4p1e-p2e-MHF0" ; (14)
288 : ;
289 : 07 L MM0
290 : 07 @11 o4 q8 V127 v126 l12 p3 D0 T0 M0,1,0 MF0  ; intro marimba
291 : 07 D4(10(24 r1 d-c<b->d-c<b->d-c<b->d-c<b-> )4 [ e-<b-g>e-<b-g>e-<b-g>e-<b-g> )4 ]2
292 : 07 [ d-c<b->d-c<b->d-c<b->d-c<b-> )4 ]2 [ e-<b-g>e-<b-g>e-<b-g>e-<b-g> )4 ]2
293 : ;
294 : 07 MM1
295 : 07 mpa a a a | a a | a a a a | xst xsuv | xst xsuv | mpa a |
296 : 07 a a | a a a a | xst xsuv |
297 : ;---------- bass
298 : 08 CHF8
299 : 08 MSd,"<d->d-d-<d->d-d-<d->d-<d->d-d-d-"
300 : 08 MSe,"<e->e-e-<e->e-e-<e->e-<e->e-e-e-"
301 : 08 MSf,"<f>ff<f>ff<f>f<f>fff"
302 : 08 MSr,"r1"
303 : ;
304 : 08 L MM0
305 : 08 @11 o4 q8 V127 v126 l12 p3 D0 T0 M0,1,0 MF0  ; intro marimba
306 : 08 D-4(14 r16
307 : 08 (24 r1 d-a-fd-a-fd-a-fd-fa- )4 [ e-b-ge-b-ge-b-ge-gb- )4 ]2
308 : 08 [ d-a-fd-a-fd-a-fd-fa- )4 ]2 e-b-ge-b-ge-b-ge-gb- )4 e-b-ge-b-ge-b-ge-gb-48
309 : ;
310 : 08 @07 o3 q7 V127 v120 l12 p3 D0 T0 M0,1,0 MF0  ; bass
311 : 08 MM1
312 : 08 [ d d e e ]4 | [ r r r r ]2 | [ d d e e ]4 | [ f ]8 | [ f ]8 [ d d e e ]2 |
313 : 08 MM0 )2 [ <f>f&<f>e-4r2 e-&<e->e-d-&<d->c4rr4
314 : 08 <a->a-&<a->g4r2 a-&ge-c&e-<b->r2 ]2 (2 MM1 |
315 : 08 [ d d e e ]4 | [ f ]8 |
316 : ;---------- drum
317 : ; bd:1 sd:17 tom:34,35,36
318 : 10 MSa,"n1rrn17rrn1n1n1n17rr"
319 : 10 MSb,"n1rrn17rrn1rn1rn17r"
320 : 10 MSc,"n1rrn17rrn35n35n35n36n36n36"
321 : 10 MSd,"n1rrn17n17n17n1n17n17n1n17n17"
322 : 10 MSe,"n1rrr2. r1 r1 r2.n34rr"
323 : 10 MSf,"n1rrn17rn1n1rn1rn17r n1n1n1n17rn1n1rn1n17rr"
324 : ;10 MSf,"n1n1n1n17rn1n1rn1rn17r n1n1n1n17rn1n1rn1n17rr" ; こっちがただしいのだが・・・
325 : 10 MSg,"n1n1n1n17rn1n1rn1n17n17r n1n1n1rn1n1rn1n1n17n17n17"
326 : ;
327 : 10 CHP1 l12 p3 F4 P1
328 : 10 MM1 L
329 : 10 e aaad |     ; intro
330 : 10 aaab aaac aaab aaad | e aaad | aaab aaac aaab aaad | e fg | aaab aaac aaab aaad |
331 : 10 e fg | aaab aaac aaab aaad | e fg |
332 : ;---------- crash cymbal
333 : ; cymb:44
334 : 11 MSc,"n44,1 r1 r1 r1"
335 : 11 MSr,"r1 r1 r1 r1"
336 : ;
337 : 11 CHP1 l12 p3 F4 P1
338 : 11 MM1 L
339 : 11 c c |          ; intro
340 : 11 c r c r | c c | c r c r | c c | c r c r | c c | c r c r | c c |
341 : ;---------- end
```


★編さんはＯＦとホンキホンネスペシャルとでは，あまりにも話しかたがちがうと思うのですが，どうしてですか？（岩手県盛岡市・ブランカ～ウォッウォッウォッの伝説～16才）……【編：昔々あるところにおじいさんとおばあさんが住んでいました…。】

HURRY UP!!

今度こそ、本当に限定品だ!!

Falcom SPECIAL BOX'92

無くなってしまう！

早くしないと



売り切れ寸前!!

追加製造一切なし

税込 ¥7,000
CD KICA-9009～11(3枚組)

毎年1月も終わり頃になると私達の会社にこういう内容の電話がたくさんかかってきます。「Falcom SPECIAL BOX どこのレコード屋にも無いんですけど…」当然です！
この『Falcom SPECIAL BOX'92』は**限定品**です。前回のSPECIAL BOX'91や'90はファンの方々の熱烈な要望に答え追加製造したため、ある程度の数は行き届きましたが、今回は一切追加製造はいたしません。在庫が無くなってしまえばそれっきりです。今あなたがこの広告を読んでいるこの瞬間に他の誰かが残り少なくなったSPECIAL BOXを買いに走っているのです。まだ手に入れていないアナタ！ 7,000円 を握りしめて今すぐレコード屋に走れ!!

泣く子も黙る2大特典！



フィーナ＆レア
ミニ・タペストリー
●サイズ：430×430ミリ



●サイズ：各114×114ミリ
1992 ファルコム
レーベル・ジャケット・デザイン・カレンダー

好評発売中 大人気！



プロヴィンシャリズム イース

CD KICA-1051 税込¥3,000

キング CGM シリーズ Falcom

お年玉Tシャツプレゼント!!

★他では絶対手に入らない
「特製Tシャツ」を50名様に！

応募方法：ハガキに住所・氏名・年令、このアルバムでよかった曲を2曲書いて下記の宛先までお送り下さい。

宛先：〒112 東京都文京区音羽2-2-2 アベニュー音羽
キングレコード(株)「ファルコム・お年玉Tシャツ」係



OVA「イース」LD BOX(4枚組)も売り切れないうちにどうぞ！

LD 税込¥20,000

限定盤!!

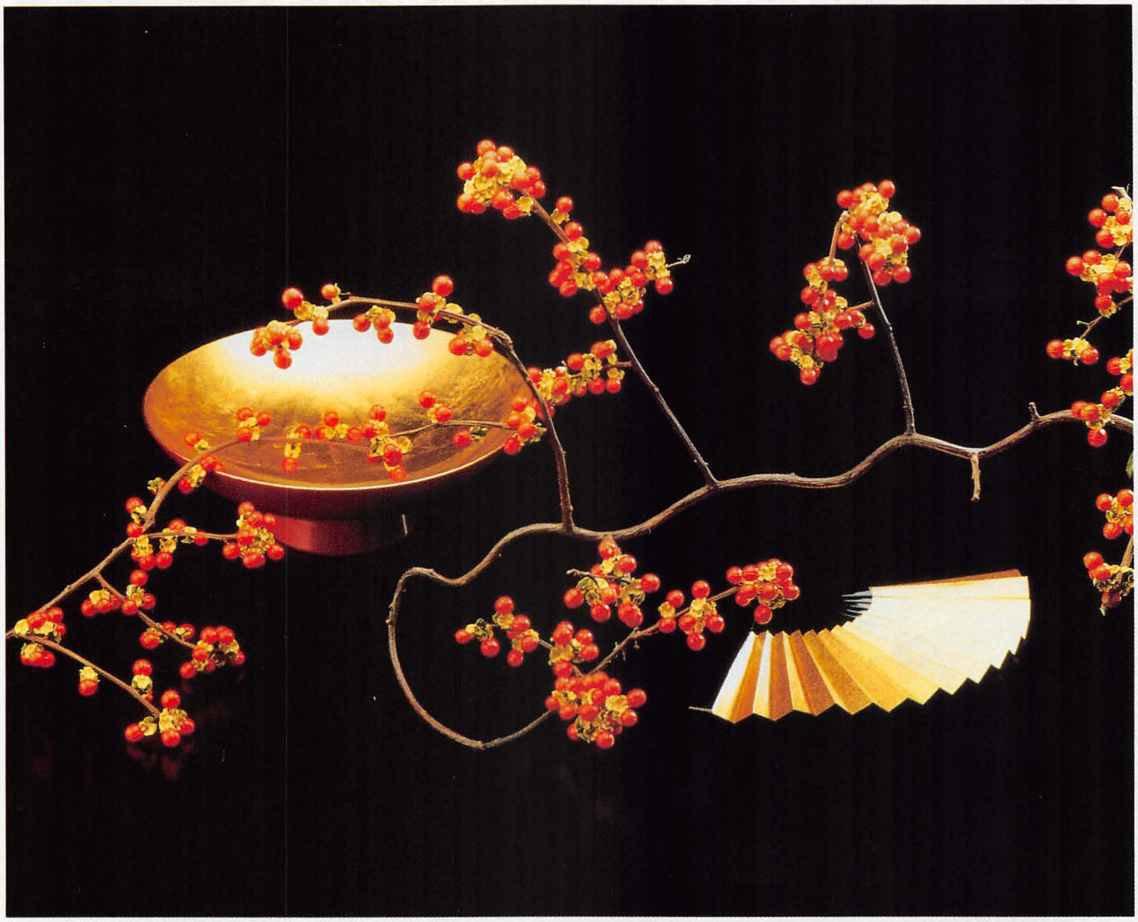


Falcom
急告
88ユーザーは全員かうよーにっ!!
最近 88ユーザー の パワー が 低下 している。この事態は88 ソフト を中心に
開発してきた Falcom には非常に なげかわしい ことである。とにかく失われた を もどすため、
である貴方は、一年 ぶり の88新作 Falcom お得意の 超元気 アクション RPG 大作
「ぽっぷるメイル」 を、全員が必ず 買 わなければならない。 そーす れば来年早々に88 オリジナルの
超大作第 弾「●●伝説II」を 発売 することを お約束 しよう。
くり かえす は全員「ぽっぷるメイル」 を買うよーに
元気冒険システム搭載!?
PC8801ファルコム純正アクションRPG
ぽっぷるメイル
POPFULMAIL
Magical Fantasy Adventure
はるかな時の流れの中に戦乱の時代があった。
いまここに、そんなことおかまいなしで暴れまわる
元気な娘がいた。
賞金稼ぎを日々のなりわいとし 剣の技も冴えたる若いエルフの娘メイル
いま欲しいものは金、金、金。賞金首はいずこ!
賞金首を追って、今日もメイルは上を下への大奮戦


かっとびメイルとタットの
明朗快活かっとび
冒険談!!
見た目は変な**怪獣**だけどやっぱり変な奴ガウ
おかしな仲間とともに森の奥へと進む。
プレイヤー交替
画面セレクト
アイテム
状態を見る
システム
LOAD
SAVE
PLAYER SELECT
TATTO
風穴の入口
行方しれずの師匠を探す**魔法使い**の弟子タット
メイル「こんな所に、砦があったんだ。
森の中は敵だらけ!
神出鬼没の**マリオネット強盗団**
この地のつつうらうらまでも鳴り響く悪名高き首領
ナッツ・クラッカー
メイル「マテリアル…あんた何か知ってんじゃないの?
これは どういう事よ。
ENEMY
MAIL
ENEMY
かっぱらい、嘘つき、**タヌキ族**
そして姿を現す**最大の敵××××××!**
好評発売中!
■PC8801SR以降/VA対応
PC98DO/DO+
●ジョイスティック対応●FM音源対応
5"2D×6枚組　価格8,700円(税別)
■通信販売(送料無料)
●代金引換の場合▶電話やFAX・ハガキで品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記してお申し込み下さい。
●現金書留の場合▶品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して代金をそえてお申し込み下さい。
Falcom
NIHON FALCOM INCORPORATION
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 ☎0425(27)6501



Advanced
LORD MONARCH
楽しい部分を伸ばしつつ、
さらに手応えのあるゲームへと進化したのが
アドバンスドロードモナークだ。
アドバンスド ロードモナーク
PC-9801 VM/UV以降・
PC-286/386シリーズ
5"/3.5" 2HD×3 定価9,800円
絶賛発売中!!
●スペックからいくと、新キャラが4種類。新マップが52面。もちろんBGMも新しい。さらに、思考ルーチンの最適化で、キャラのレスポンスも速くなった。全体命令、初期命令のアイコンも新設されて、操作性もぐっと向上。考えた通りに攻められるのが快感だ。
●敵キャラの反応パターンの違いによって、ノーマル アドバンスドの2つのモードを持つ。敵と味方の損害率によるボーナス点の採用など成績の評価方法もマイナーチェンジされているので、戦略を大きく考え直す必要がある。しかも、段位は10段までサポート!
●新システムでは、前作のマップもプレイできる(まだ買ってない人は急いで!)。マップと難易度の組み合わせは、いっきに4通りに広がった。初めてプレイする人から上級者まで、幅広く迎え入れてくれる方向でロードモナークは進化し続けてゆく。



WOLFTEAM
GAME CREATIVE STAFF

既存の概念にとらわれては、新しい発想は生まれません。
無粋な心では、どんな思いも相手には伝わりません。
純粋な思いを、誠意ある創作意欲を・・・
精粋な作品に変えてみなさんに伝えたい。
私達が一番大切にしている言葉を送ります・・・

粋

斬II【ZAN】™ ～陽炎の時代～

3D-HEXを導入した新合戦シーン。バトルアニメもリアルだ。総勢1000名に及ぶ武将が登場。全ての身分でプレイ可能。内政などコマンドも充実。命令を拒否できる。改名もコマンド化。

PC98版 好評発売中

タウンズスペシャル 2月発売

天舞 三国志正史

新開発のウィンドウ表示システム「M-VIWS」を基に、「三国志」正史をリアルタイムSLG化。官位を導入したシステムは、現実に近い人材管理を実現する。

PC98版 好評発売中

SUZAKU

空白の時代の中に、一羽の鳥が舞う。弥生の空のもと、軽やかなる彼の足取りと共に、今、古代幻想が駆け巡る。

PC98版 近日発売

KOEI

驚天動地の三國志シリーズ最新作!!

威風堂々、英



「三國志」シリーズ第3弾は
なにもかもが超弩級、
全てがパワーアップ!!
武将それぞれの個性を掴み
優れた采配を行うことが、
大陸統一の鍵。
今、一際熱いドラマが
秘密の幕を上げる。

●適材適所の人材活用
配下の武将を将軍・軍師・文官・武官に振り分けが可能。特に文官・武官には専門コマンドがあり、一度に複数の武将を 長期に渡る任務に就かせられ、ゲームを効率的に進めることができる。

●充実した顔ぶれの武将達
三國志の世界を織りなす智将・猛将が500余名も登場。さらに新君主に加え新武将が60名登録可能。オリジナルの武将でひと味違う三國志の世界を体験することもできる。

●一層白熱する戦闘場面
従来の国単位の戦略から都市単位の戦略に。野戦・海戦・対関戦・攻城戦と戦場は多岐に渡り、様々な戦法を駆使してこのうえなくリアルな展開が楽しめる。歩兵・騎兵・弓兵などに分かれた部隊の特性、そして戦局に大きな影響を与える時間経過や天候変化……もちろん一騎討ちや共同軍、援軍要請も強化。戦場での計略も加わり、戦闘の醍醐味全てが結集した。

●駆け引きに満ちた外交交渉
国の存亡を担って敵地に赴く外交使者。お互いの手の内を読み合い、虚々実々の駆け引きを繰り広げる……ここでも策謀渦巻く三國志の世界が再現される。

●中国大陸の風を伝えるBGM
『II』に引き続き音楽を担当するのは向谷 実。今回はコンポーザー&プロデューサーとしての参加で腕をふるう。スケールの大きさにタイトなリズムを加えた画期的なBGMだ。



BGMをアレンジしたCD単体もまもなく登場!オーケストラの演奏で一段と美しくなって三國志の音が蘇る。
(作曲・プロデュース:向谷 実)

●CD:KECH-1022:2,900円(税込)

※画面写真は開発中のものです。








雄史。
志 III
Thanks FAIR
光栄サウンドウェア・サンクスフェア'92
光栄サウンドウェア
ファンの皆様へ
日頃のご愛顧に感謝して、
『三國志III』は「Withサウンドウェア(CD付)」を先行発売/さらに特製オリジナル「三國志III '92年版カレンダー」をプレゼント//
光栄の全CDにももちろん付いてきます。
先着3万名様限定なのでどうぞお早めに/
■期間:'92年2月中旬～
(賞品がなくなり次第終了させていただきます)
■対象賞品:『三國志III』PC-9801 VM/UV以降・(CD付):17,200円
光栄全CD(ビデオ含む)
■賞品:『三國志III '92年版カレンダー』
(パソコンソフトには封入されます)
CDなし2月下旬発売予定:14,800円
■テレホンサービス:KOEIの最新情報をお知らせしています。☎045-561-1100(パソコン専用)・☎045-561-8000(ファミコン専用)
■お求めは全国のパソコンショップ・デパートで。お近くに取扱店がない場合は、住所・氏名・電話番号・商品名と機種名を明記し、消費税を加算の上、当社宛に現金書留にてお申し込みください。なお、書籍・サウンドウェア(CD/CT単体)は取り扱っておりません。お近くの書店・レコード店にご注文ください。(レコード販売元:ポリドール株式会社)
■当社は当社が著作権を有するソフトウェアの複製行為、及び賃貸(レンタル)についてこれを一切許可しておりません。
■価格には消費税は含まれておりません。
No Copy
このマークは
不法コピー
禁止マークです
ソフトウエア法的保護監視機構
株式会社 光栄
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 Tel.045-561-6861(代)



ⒸIGS CORPORATION 1991 LICENSED TO DATT
販売元　株式会社エス・ピー・エス
衝撃体験!!
メタモルフォーゼ
シューティング
Cyber Core TM
100年以上にもわたる探査飛行を終えて地球に帰還した探険隊の見たものは昆虫状の生物が支配する異形の世界だった…
サイバーコア
好評発売中!!
X68000
GS-203 5″2HD
¥7,800
（税別）
魔法使いのトレミーが
王国を救うために
ドラコリスクを倒しに
旅に出発したぞ!!
THE FAIRYLAND STORY TM
X68000
GS-202 5″2HD
Ⓒ TAITO CORP LICENSED TO SPS
¥6,800（税別）
絶賛好評発売中!!
Ⓑ
SPS-NET TEL(0245)46-1167(代)
Tri-P接続ホスト局
入会方法
登録料￥3,000(税別)
会費無料
この度、入会手続が変わりました!!
SPS-NETへ入会ご希望の方は今すぐSPS-NET
0245-46-1167へGUESTアクセスしよう!
詳しくは、会員情報(W)の入会方法の案内を御覧下さい。
SPS
オークラボーリング
信夫橋
旧4号線
沖高バス停
セブンイレブン
福島駅
東北本線
(株)エス・ピー・エス
SPS
〒960福島市太平寺字過吹24-1☎(0245)45-5777
FAX(0245)45-1804(GII,GIII)
当社の製品は全国の有名デパート、パソコンショップでお求めになれます。尚、お求めになれない場合、郵便局にてお申し込みください。●口座番号 郡山5-12298 ●加入者名㈱エス・ピー・エス ●金額 代金に3%の消費税を加算した額●通信欄(裏面)ご希望ゲームソフト名、数量、代金合計、年齢、氏名、機種名、テープかディスクの種類。(一週間以上かかりますので、お急ぎの方は現金書留をご利用ください。その場合、おつりのいらないようにお願いします。

タノシイ。

占い師からお相撲さんまで11人も相手がいて タノシイ。
対戦成績や勝率を見てニンマリ… タノシイ。
通信対局で熱中しちゃってもう タノシイ。
流浪の雀士となり全国を旅打ち、こいつは タノシイ。
幻の牌を巡って暗黒雀士との闘牌が タノシイ。



2月7日発売予定 予価3,500円(税別)

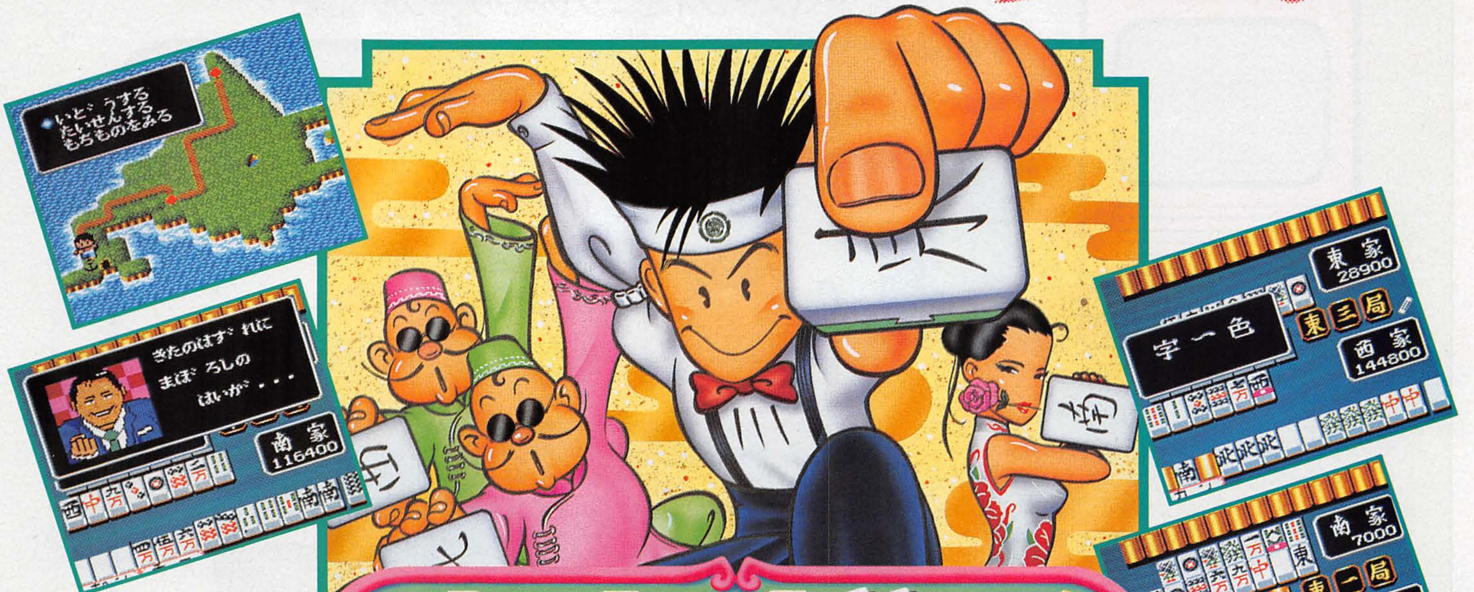
GAME GEAR

この商品は(株)セガエンタープライゼスがSEGA GAME GEAR専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。

namcot

ウレシイ。

昼休みに半荘一回できちゃうのがウレシイ。
全自動卓よりずっと便利でウレシイ。
点数計算してくれるから初心者もウレシイ。
友だちがいなくてもできるからウレシイ。
でも４人打ちがやっぱり面白くてウレシイ。



雀卓ボーイ

対戦型
1人でも遊べます

Nintendo
GAME BOY™

4人用アダプタに対応できるゲームソフトにはこのマークが表示されています。

1月24日発売 3,500円(税込)

「遊び」をクリエイトする 株式会社ナムコ
〒146 東京都大田区矢口2-1-21

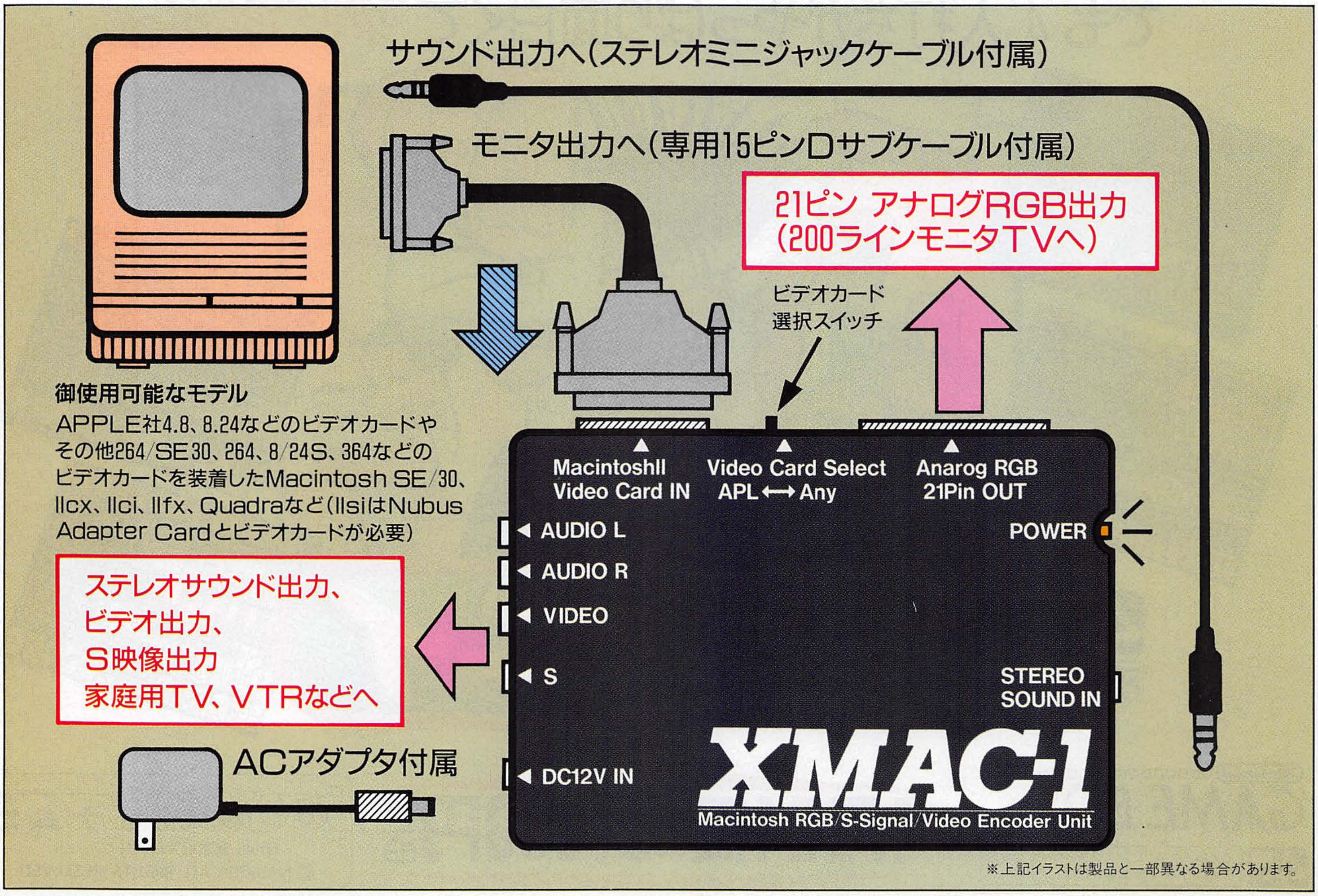
マックの映像が 大

▼21ピンRGB出力



大型画面を使ったプレゼンテーションやVTRの映像編集に威力を発揮します。

Macintoshのモニタ出力は，通常の400ラインのモニタより解像度が高く専用のモニタTVが必要ですが，このXMAC-1を利用することで，水平周波数15kHz，200ラインのモニタTVでMacintoshの映像を楽しむことができます。



御使用可能なモデル

APPLE社4.8、8.24などのビデオカードやその他264/SE30、264、8/24S、364などのビデオカードを装着したMacintosh SE/30、IIcx、IIci、IIfx、Quadraなど(IIsiはNubus Adapter Cardとビデオカードが必要)

※上記イラストは製品と一部異なる場合があります。

マイコンソフト

型TVで見れる。

▼S出力　▼ビデオ出力





この画面は、MACRO MIND DIRECTOR 2.0で作成されたデータです。 ©1990-1991 MACRO MIND DIRECTOR INC.

アナログRGB/S/ビデオ同時出力可能。

〈主な利用〉

200ラインアナログRGB出力（21ピン）の他に，"S-映像信号"や"ビデオ信号"も同時に出力されています（マルチ出力）。

S-映像端子やビデオ入力端子を持った家庭用のTV，100インチサイズ液晶プロジェクターなどでの利用，Machintosh画面のVTR録画も可能です。24ビットビデオカードの利用で1670万色のリアルな色彩を余すことなく活用できます。

また，Macintoshからのステレオサウンドを XMAC-1のステレオ入力端子に入力すれば，これによりMacintoshで作成したアニメーションをそのままサンプリングサウンドと共にVTRに録画することができます。

接続に必要な15p-15p Dサブケーブルやサウンド用のステレオミニジャックケーブルが付属していますから，購入した直後から楽しめます。

大型大画面を利用してのデモンストレーションやプレゼンテーションやVTRを利用しての映像製作に威力を発揮します。

〈接続方法〉

接続方法はとても簡単です。Macintosh ビデオカードから出力されるモニタ出力を付属のケーブルを使って，XMAC-1の15ピンモニタ入力端子に接続すればOKです。

XMAC-1本体にあるビデオカードセレクトスイッチ（APL↔ANY）をビデオカードメーカーに合わせた後，Macintosh をリスタートさせればXMAC-1からは，200ラインのアナログRGB，S映像出力ビデオ出力が全て同時に出力されます。

御使用には，4.8，8.24，264/SE30，264，8/24S，364などのビデオカードが必要です。これらのビデオカードを装着しているMacintoshであれば，XMAC-1の利用が可能です。

〈注意〉
画面がチラついて見えますが，これはビデオカードの問題で，異常ではありません（8.24カードの256モードはフリッカーレス）。スキャンレートの関係で画面の全ての範囲は映りません（512×384ドットの範囲が有効）。

XMAC-1

Macintosh RGB/S-Signal/Video Encoder Unit

標準価格27,800円（税別）　2月25日発売

発売元 電波新聞社出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 ☎03(3445)8201（ダイヤルイン）

マイコンソフト情報

マイコンソフト のソフトウェア

温故知新。楽しさの再発見も前進への大きな礎です。ゲーム史を語るとき，避けては通れない名作たちをパソコンの上に再現しました。

for X68000 5インチ2HD 名作ソフトが勢ぞろい

ゼビウス ©NAMCO 標準価格6,800円
これ無くしてゲームの歴史は語れない。もはや伝説と化した縦スクロール・シューティングの金字塔。スーパーモードとノーマルモードが入った完全移植。縦スクロール・シューティング

スペースハリアー ©SEGA 標準価格6,800円
〝Welcome to the fantasy zone.!!〞敵の猛攻を華麗にかわし，連射で撃ちまくる。ゲームセンターにセンセーションを巻き起こした壮快3Dシューティング！

源平討魔伝 ©NAMCO 標準価格7,800円
歴史を裏側から描く(？)平家復讐絵巻。迫力のBIGモードなど三つの画面モードを持つ変化に富んだゲーム展開。魑魅魍魎が蠢く鎌倉時代に平景清の雄叫びが轟く！純日本風活動剣劇映像遊技

ドラゴンスピリット ©NAMCO 標準価格8,800円
連れ去られた姫を救うため，ブルードラゴンが飛翔する。美しい画面と洗練されたBGMが織りなす世界は，圧倒的なゲーム性を秘めてプレイヤーを引き込む。縦スクロール・シューティング。

ボスコニアン ©NAMCO 標準価格6,800円
宇宙に浮かぶ敵基地を破壊せよ。細かい演出と緊迫感あふれるゲーム展開で好評を博した8方向スクロール・シューティングの名作。若干のアレンジを加えて楽しさを増加。好評のBGMは必聴の価値あり。

アフターバーナー ©SEGA 標準価格9,200円



敵の領空を強行突破，機密ディスクを届けよ！迫力の3Dシューティング。XE-1AJ/AP対応。マウス操作のためのマット付き。

ファンタジーゾーン ©SEGA 標準価格7,800円



パステルカラーの不思議な世界。敵を倒してお金を集め，アイテムショップでお買物。一風変わったシューティング・ゲーム。

モトス ©NAMCO 標準価格7,800円



知る人ぞ知るアクションゲームの傑作。単純なルールに潜む多彩な攻略パターン。内蔵音源とMIDI音源のシンクロは聴き応え充分。

バブルボブル ©TAITO 標準価格7,200円



可愛いキャラクターと激ムズのアクション。かのMTJ氏自らの手によるアレンジ「サイバブルン」は，さらに超ムズカシイ！



ギャラガ '88 ©NAMCO 標準価格8,200円

2方向シューティングの名作「ギャラガ」がパワーアップして帰ってきた。復活したギャラガ軍団を撃退せよ！
多彩な敵キャラクターや美しいBGM，そしてBGMとキャラクターの動きがシンクロする〝Galactic Dancin'〞これら全てをX68000上に再現。なつかしのナムコキャラが乱舞するアレンジ・ダンシング・ステージは必見！



イース
X68000ユーザー待望の「イース for X68000」好評発売中

5インチ2HD 2枚組 標準価格9,600円

息をのむ美しいビジュアルのナチュラルなサウンド。冒険者夢みる少年アドル＝クリスティンの限りない冒険が始まろうとしている。6冊のイースの書の謎がキミにせまる本格派RPGゲーム。

Falcom
日本ファルコム(株)のライセンス許諾商品です。

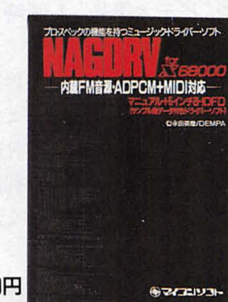






X68000用 ミュージックドライバ 「NAGDRV」

FM・ADPCM・MIDI音源を自由自在にコントロールできる常駐型ミュージックドライバです。プロレベルのスペックに対応した独自のMMLを持ち、高品位のミュージック・プログラミングができます。サンプルデータ14曲付き。
5インチ2HD1枚組2,800円
好評発売中



「キャメルトライ」
好評発売中！

チラつきゼロのスムーズな回転、一定時間内にボールをゴールまではこぶアクションゲーム。

© TAITO
マウス取付型パドル付
標準価格8,800円



周辺機器カタログ



アナログジョイパット
XE-1AP
標準価格13,800円(税別)

手のひらにぴたりフィットする斬新なフォルムに、抜群の操作感覚。サイバースティックXE-IAJのコンパクトタイプです。メガドライブにも対応。
(ソフト側がアナログ対応になっている必要があります)



3トリガースタンダードジョイスティック
XE-1ST2
標準価格5,900円(税別)

パソコン・セガ家庭用ゲーム機にマルチ対応したハイグレードジョイスティックです。ご好評をいただいた「XE-1ST」を改良し、操作性、耐久性を高めました。



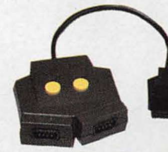
連射ジョイスティック
XE-1PRO
標準価格(再生産)9,500円(税別)

パソコン専用ジョイスティック。トリガースピードはソフトに最適の位置がセットできる様スライドボリュームになっています。ユーザーの立場に立った思想が光るジョイスティックです。



スーパーファミコン用ジョイスティック
XE-1SFC INTELLIGENT JOYSTICK
標準価格13,200円 好評発売中

任天堂スーパーファミコン専用のジョイスティック。4ビットマイコン搭載により多くの機能をコンパクトにして液晶モニタで各設定が可能になりました。新開発アークボタンにより手になじみやすいトリガ配列にしました。



ファミコン用ジョイスティックアダプター
X-F1
標準価格1,800円

XE-1 PRO/XE-1 STなどをファミリーコンピューターに接続するためのアダプターです。スタート，セレクトボタンも装備。



ファミコン用ジョイスティック
XE-1 FC PRO
標準価格8,900円

XE-1 PROの機能はそのままに，スタート，セレクトをつけて，ファミコン専用のジョイスティックに仕上げました。



S端子変換ユニット
XAV-1s
標準価格8,100円(税別)

15kHzで立ち上がっているゲームなどを家庭用S端子にて大型モニターで見る事ができる変換ユニット。
(PC-88、FM-TOWNS、X68Kなどの15kHz対応のソフトウェアが対象となります。)



アナログRGBユニット
XMD-1 RGB
標準価格4,900円(税別)

いままでビデオ出力でしか見れなかったメガドライブの画面を、アナログRGBモニターで鮮明に見ることができるユニットです。21ピンRGBマルチ又は15ピンアナログRGBに対応。(アナログRGB時には15kHz対応のモニタが必要)

オーディオ・ミキシング・ケーブル
標準価格1,300円



X 68000のヘッドホン出力とMIDI楽器などの"PHONE"出力を合成してステレオ・ミニジャック1系統にまとめるケーブルです。

マウスマット
標準価格1,900円



積層構造で操作性と耐久性を追求，多くの不満を解消しました。高精度の使用にも耐えられるマウスマットです。

マイコンソフト 電波新聞社 出版販売部

東京本社
〒141 東京都品川区東五反田 1-11-15
☎(03)3445-6111(大代表)

大阪本社
〒530 大阪市北区中之島 3-2-4 朝日新聞ビル
☎(06)203-3361(大代表)

西部本社
〒812 福岡市博多区博多駅前 2-13-23 扇寿ビル
☎(092)431-7411(大代表)

札幌支局	☎(011)641-5591	関東総局	☎(0273)26-3206	名古屋支局	☎(052)261-4541	神戸支局	☎(078)391-5885	下関支局	☎(0832)67-7478
仙台支局	☎(022)227-7211	松本支局	☎(0263)36-2266	金沢支局	☎(0762)63-8661	広島支局	☎(082)228-5581	熊本支局	☎(096)380-7500
新潟支局	☎(025)245-2526	静岡支局	☎(0542)54-6405	京都支局	☎(075)221-8021	高松支局	☎(0878)61-3111	鹿児島支局	☎(0992)26-3630



史上最強の武闘会に群がる、無数の飢えた狼たち。
強すぎるがゆえに、常にのどを乾かしながらさまよい歩く1人の天才。
宿命の重さゆえに、みずから灼熱の道を選び牙をみがいた2人の兄弟。
今、さまざまな思いを胸に、死闘に挑む。
間合いを見切れ、一瞬のスキを見逃すな!

餓狼伝説™

がろうでんせつ

宿命の闘い



The Future Is Now
SNK

ネオジオに最強の格闘ゲーム、ついに登場。

続々登場！ネオジオゲーム1

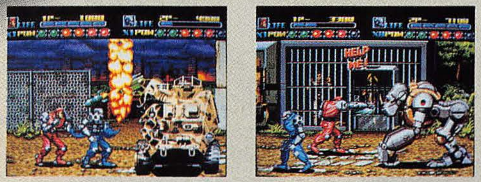
とびきり痛快！大迫力のロボアクション。

武装ロボ軍団を、実力No.1ロボ兵士となって鎮圧せよ！
陸・海・空すべてから出現する敵部隊。超過激に炸裂する
アーミーアクション。野望をビッグパワーで打ち砕け！



ロボアーミー

ネオジオ専用45メガロムカセット
好評発売中
標準価格 21,800円(税別)



NEW
©1991 SNK CORP.

続々登場！ネオジオゲーム2

ひたすら激走！リアルな本格カーレース。

大自然を相手に、トップドライバーとなって勝負せよ！
WRC：世界ラリー選手権とパリ・ダカのコースを再現。
9タイプのチューンナップカーで、思う存分熱くなれ！



スラッシュラリー

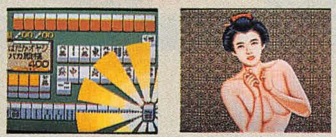
ネオジオ専用46メガロムカセット
好評発売中
標準価格 23,800円(税別)



NEW
©1991 ALPHA DENSHI

続々登場！ネオジオゲーム3

とにかく愉快！おとぼけ麻雀珍道中。



おとぼけギャグとお色気満載。麻雀で腹をかかえろ、目をみはれ！

バカ殿様麻雀漫遊記

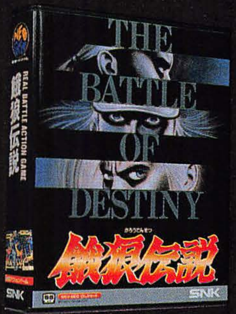
ネオジオ専用48メガロムカセット
好評発売中／標準価格 21,000円(税別)
©1991 MONORITH

劇的な1Pバトル、超本格2P対戦。
連係攻撃が決め手の2P協力バトル。
奥行きまである闘い、無数の必殺拳！

NEW

餓狼伝説

ネオジオ専用55メガロムカセット
好評発売中
標準価格 23,800円(税別)



©1991 SNK CORP.



好評発売中

NEO·GEO®

ハイパワーゲームマシン ネオジオ
標準価格 48,800円(税別)

専用コントローラ1台、AVケーブル、ACアダプタ付属
※本広告の表示価格には消費税は含まれておりません。

劇的体験
MAX330MEGA



(ゲームセンターのゲームがそのまま家庭で楽しめる。)

ネオジオなんでも相談室 06(338)8188 ▶ハード、ソフトに関するお問いあわせなど、ネオジオのことならなんでも"ネオジオなんでも相談室"まで。全国取扱店、通信販売についてもお気軽にどうぞ。
資料ご希望の方はハガキに住所・氏名・年齢・職業を明記の上 〒564 大阪府吹田市豊津町18-8号 ㈱エス・エヌ・ケイ BM2 資料請求係までご請求ください。



知ってますか!!
ソフトウェアは著作物
自分で 買いなさい!
日本一
コピーを一つ下さいな。
《わくわくドキドキのゲームソフト、勉強の理解をすすめる教育ソフト、めんどうな仕事を助けるビジネスソフトなどは、すべて知的創造物として著作権法で保護されています。》豊かでクリエイティブな社会を造るには、知的創造者の権利がきちんと守られなければなりません。
〈無断複製はよりよいソフトウェア開発を阻害します。〉

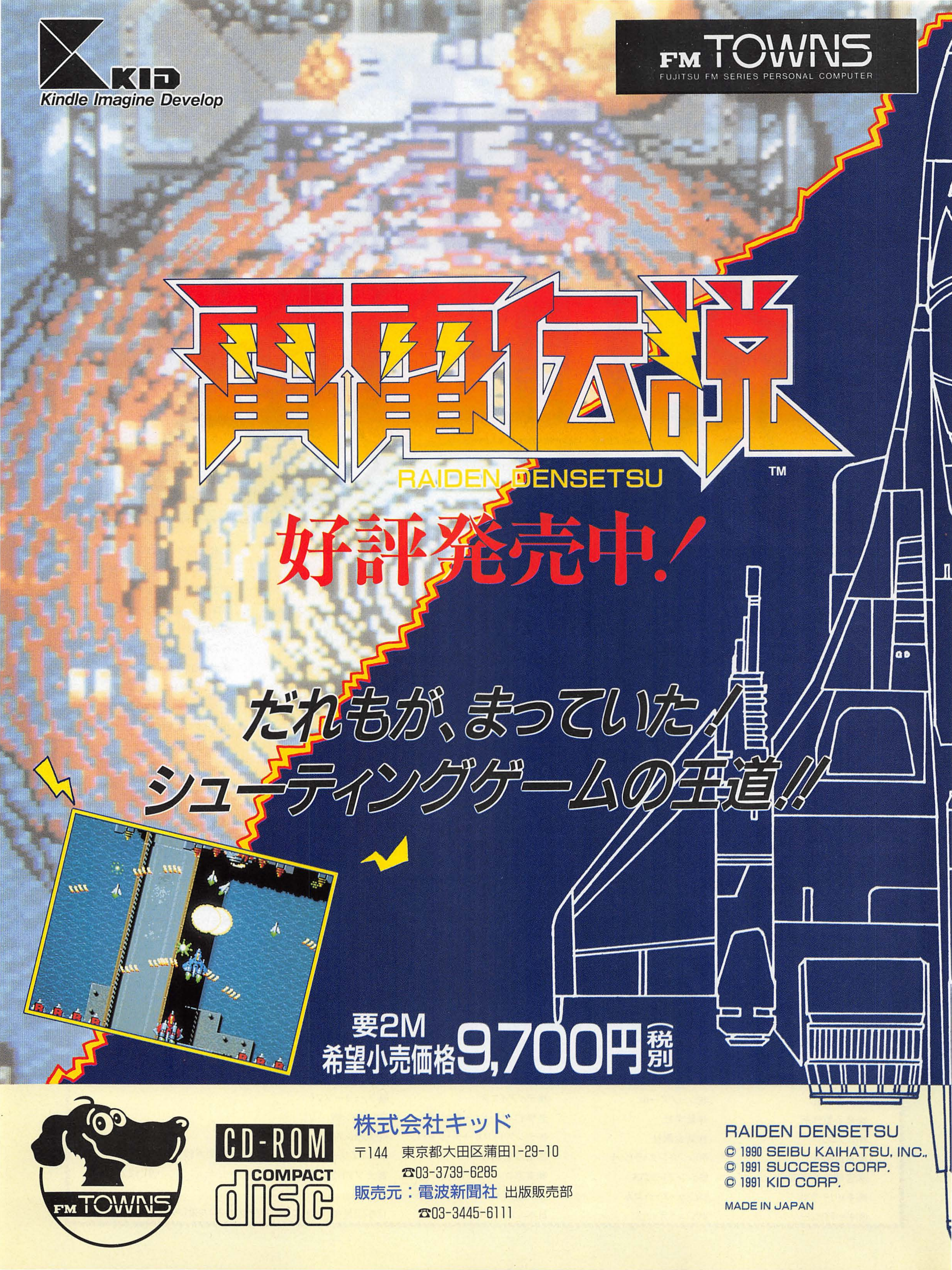


《会員会社一覧》

アークシステム㈱
㈱アートディンク
㈲アーマット
㈱アカウンティングソフト
㈱アシスト
アシュトン・テイト㈱
㈱アスキー
㈱アドミラルシステム
㈲アルシスソフトウェア
イーディーコントライブ㈱
イマジニア㈱
㈱イメージテクノロジー研究所
㈱インターコム
インテリジェントシステムズジャパン㈱
㈱ヴァル研究所
㈱ウィンキーソフト
㈱エー・アイ・システムプロダクト
エー・アイ・ソフト㈱
㈱エー・エス・ピー
エーピー・サーブ㈱
エスエイティーティー㈱
㈱エス・ピー・エス
エデュカ㈱
㈱エニックス
FA・システムエンジニアリング㈱
㈱エム・エー・シー
㈱エルゴソフト
㈱オービックビジネスコンサルタント
㈱大塚商会
㈱金子製作所
㈱カプコン
亀島産業㈱
㈱管理工学研究所
㈱キャリーラボ
㈱ギャラクシー
㈱クエスト
㈱クリエイトトーワ
㈱クレオ
㈱呉ソフトウェア工房
グレイト㈱
㈱グローディア
㈱ケーエスビー
㈱ゲームアーツ
㈱光栄
㈱工画堂スタジオ
㈱構造システム
㈱コスモス・コンピューター
コナミ㈱
㈲コマキシステム研究所
㈱コンパイル
㈱コンピュータ・ニュース社
サイバネットシステム㈱
㈱サミット
㈱サムシンググッド
山陰ソフトウェア㈱
㈱ザイン・ソフト
㈱シーアンドシー
㈱シー・エス・ケイ
シエラオンラインジャパン㈱
システムサイト
㈱システムセンター
㈱システムソフト
㈱システムハウスミルキーウェイ
㈱シャノアール
㈱新学社
㈱新企画社
㈲シンキング・ラビット
㈱シンプレックス
㈱ジー・エー・エム
㈱ジェイディック
㈱ジェプロ
㈱ジャストシステム
㈱数研塾ネットワークシステム
㈱スキャップトラスト
㈱スタークラフト
㈱スティング
㈱ステラシステム
ストラットフォードコンピューターセンター㈱
㈱ズーム
㈱セガ・エンタープライゼス
㈱綜合システム
㈱ソフトウィング
㈱ソフトウェアジャパン
創歩人コミュニケーションズ㈱
ソフトバンク㈱
㈱ソフトヴィジョン
ソフトプロ㈱
ソフト屋しゃんばら
㈱タケル
大学生協東北事業連合
㈲ダイジュ
㈱ダイナウェア
ダイナミック企画㈱
ダットジャパン㈱
㈱ツァイト
㈱ティーアンドイーソフト
テックソフトアンドサービス㈱
デービーソフト㈱
㈱デイアイエス
デザインオートメーション㈱
㈱デジタル・リサーチ・ジャパン
㈱電波新聞社
㈱東京コンピューター・システム
徳間書店インターメディア㈱
日本エス・イー㈱
㈱日本科学技術研修所
日本化薬㈱
日本クリエイト㈱
日本コンピュータシステム㈱
㈱日本テレネット
日本デクスタ㈱
日本ナレッジ・ボックス㈱
日本ファルコム㈱
日本マイコン販売㈱
日本ワードパーフェクト
ノベル㈱
㈲ハウテック
㈱ハドソン
㈱ハル研究所
㈱バックス
㈱パーシモン
パーソナルメディア㈱
パル教育システム㈲
㈱パンサーソフトウェア
ヒーズ・ジャパン㈱
㈱日立ハイソフト
㈲ビーピーエス
ビクター音楽産業㈱
㈱ビッツー
㈲ビング
ピー・シー・エー㈱
㈱ピック
㈱ビレッジセンター
㈱ファミリーソフト
ファルコン㈱
㈲風雅システム
㈱フェイザーインターナショナル
富士ソフトウエア㈱
㈱富士通ビー・エス・シー
ブラザー工業㈱タケル事務局
㈱ブロダーバンドジャパン
プログラム企画サービス㈱
㈱プロメディア
ヘアドクター発毛科学研究所
㈱ボーランドジャパン
㈱ポニーキャニオン
マイクロウェア・システムズ㈱
㈱マイクロキャビン
マイクロソフト㈱
㈱マイクロソフトウェア・アソシエイツ
マイクロプローズジャパン㈱
㈱まつもと
緑電子㈱
ミリオンエンタープライズ㈱
メガソフト㈱
㈱モーリン
㈱ライトスタッフ
㈱ラウンドシステム研究所
㈱ランドコンピュータ
㈱リード・レックス
㈱リギーコーポレーション
㈱リバーヒルソフト
㈱リョーサン
ロータス㈱

顧問弁護士　森本紘章
〈91.12.2現在〉

12月2日現在、165社にも及ぶソフトハウスに加盟していただいております。



KID
Kindle Imagine Develop
FM TOWNS
FUJITSU FM SERIES PERSONAL COMPUTER
雷電伝説
RAIDEN DENSETSU
TM
好評発売中！
だれもが、まっていた！
シューティングゲームの王道!!
要2M
希望小売価格9,700円(税別)
FM TOWNS
CD-ROM
COMPACT disc
株式会社キッド
〒144 東京都大田区蒲田1-29-10
☎03-3739-6285
販売元：電波新聞社 出版販売部
☎03-3445-6111
RAIDEN DENSETSU
© 1990 SEIBU KAIHATSU, INC.,
© 1991 SUCCESS CORP.
© 1991 KID CORP.
MADE IN JAPAN



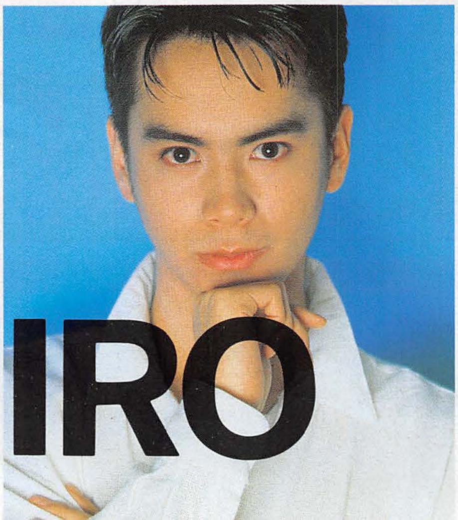
高橋名人の大冒険島 CD：ALCA-242 ¥2,000（税抜¥1,942）

ベア・ナックルに続くハウスミュージック第2弾.!!

1 Follow Wind 2 Break 3 the Island of Everlasting Summer 4 Hop Step and Jazzy Beats 5 Blue Blue Moon 6 Hot Reception 7 Break (Scratched) 8 Jungle Chase 9 Drop into a Walk 10 Cool Jam 11 Ice Groove 12 Darkside Visitor 13 Big Zen 14 Hawaiian 15 Gently Sun 16 Game Over

1992 1·21 ON SALE

YUZO KOSHIRO



今回のコンセプトは、サンプリングバッファの少ないスーパーファミコンの音源を使って、「いかに限りなくクリアで心地のよいグルーヴを作り出すか」ということでした。サンプリングできる容量が少ないといってもスーパーファミコンは8和音まで（内、BGMは7声）まで出せるわけですから、音源の特性を生かし、工夫すれば一般の音楽にひけをとらないものができるとおもって取り組みました。その成果をこのアルバムでじっくり堪能してください。

古代　祐三

Alfa™ アルファレコード株式会社
販売元：日本コロムビア株式会社

KONAMI

ゲーム・ミュージックの宝庫 キング CAN シリーズ



たった一枚のCDが、ゲームミュージックの歴史を変える……

THE SOUND OF XEXEX

ゼクセクス

◀オリジナル・ゲーム・サントラ(全29曲)▶ ◀おまけ(全2曲)▶
◀アレンジ・バージョン(全4曲)▶
Battle cry-All Hands to Station!(タイトルデモBGM)
Breeze(1ステージBGM)
Happy Daymare(6ステージBGM1〈ワープ前〉)
Time To Party Hearty!!(スタッフロールBGM)

シューティングシーンに新たなる伝説を創り上げた「ゼクセクス」。
その未知なるパワーはゲームミュージック界にも異変を起こした。
CD級のクオリティスペックを持つ新音源が奏でる
未体験スペースファンタジーがいま、君の部屋に蘇る。

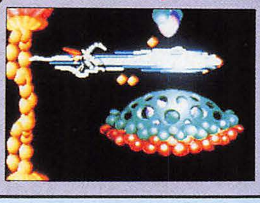
演奏:コナミ矩形波倶楽部

CD KICA-7508 税込¥2,800

1.21発売

ゲームの裏までよく見える

驚異のグラフィックが炸裂する
ゼクセクス
1.21



AMショー発表以来、爆発的な人気を誇るシューティングゲーム「ゼクセクス」が早くもビデオで登場!全ステージの完全攻略や2周目のハイライト・シーンなど、これを見ずしてシューティングは語れない。

税込¥6,500 VHS KIVE-15

人気キャラクターが総・出・演
出たな!!ツインビー
1.21



ファン待望の「出たな!!ツインビー」オリジナルビデオがついに登場。メローラ姫が、ツインビーが、みーんなまとめて君の部屋にやってくる!

税込¥6,000 VHS KIVE-16

キング CAV シリーズ

《アルティメット・ビデオ・パーティ開催》 ★当日1/21発売の「ゼクセクス」「出たな!ツインビー」のビデオを上映いたします。御来場の方には、すてきなプレゼントがあります。是非きて下さいネ!

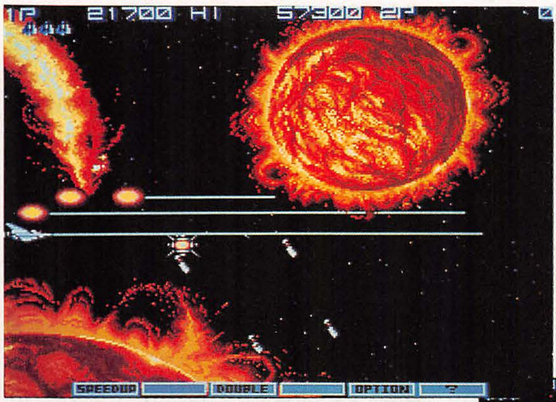
北海道▶札幌1.19(日)13:00~ YES SAPPORO(ビジュアルPLAZA 4F)
問:キングレコード札幌支店 011-261-3651
東　北▶仙台1.19(日)13:00~ サイトー楽器2F(仙台市青葉区)
問:キングレコード仙台支店 022-263-2258
関　東▶東京1.18(土)13:00~ 1.19(日)13:00~ ㈱新声社 ゲ屋(内神田)
問:キングレコード東京支店 03-3944-3211
中　部▶名古屋1.18(土)15:00~ 三菱電機ショールームAV「TALK」(大名古屋ビル連絡地下街)
問:キングレコード名古屋支店 052-251-8691
中　国▶広島1.19(日)14:00~ アニメイト呉音響堂
問:キングレコード広島支店 082-228-6781
九　州▶福岡1.15(水)13:00~ 三菱ソシオテックプラザ(天神イムズビル5F)
問:キングレコード福岡支店 092-751-4331

スクープ！

X68000版「グラディウスII」2月7日に満を持して発売！

発売元：コナミ
対応機種：X68000
価格：9,800円（2枚組）

Written by 山下 章

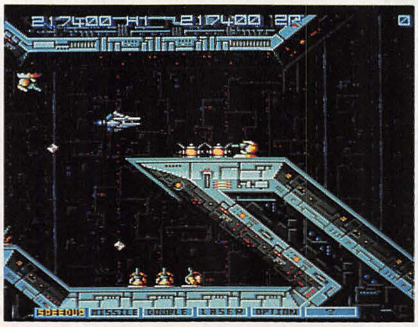


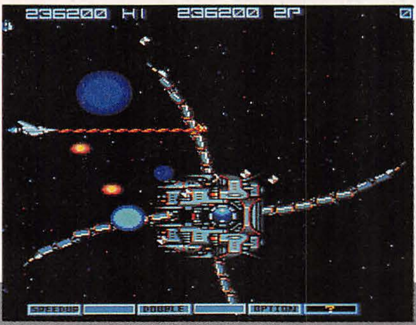
本号のメ切ギリギリのところで，あの大作の発売日が2月7日に決定したとのニュースが飛び込んできた。「あの大作」とは，コナミファンの誰もが待ちこがれていた，アーケード版に忠実な『グラディウスII～ゴーファーの野望』！　対応機種はX68000。そう，91年8月号のファイナルステージで，ちょこっとだけ書いた「×ラ×××××」の正体は，『フラックアタック』でも『ドラキュラ伝説』でもなく，『グラディウスII』だったのだ。幸運にも，開発中バージョンをプレイすることができたので，レポートするぞ！











なんとUSAバージョンも入っている！

デキはいい。まずは，これをお伝えしておこう。まだ一部のボスが入っていないし，最終的な微調整も施されていないバージョンだったけれど，X68000でよくやっているなと感心させられた。クリスタルコアや，テトランもちゃんと動いていたぞ。

「開発のメンバーが，X68000ユーザーのかたがたと非常に近い感覚で，ものすごいこだわりを持って制作しているんです。私がこれまで見てきた中でも，1，2を争うくらいにスタッフの情熱を感じる作品ですね」と，コナミ株式会社・広報宣伝室のアイドル早坂さんは言う。

キーボードを使っての3ボタンプレイができる，ROM・RAMチェックからアーケード版と同じ「ACモード」が用意されている，難易度設定に「PRACTICEモード」がついている，AUTO SHOT設定やサウンドテスト・モードがある――などなど，随所に開発スタッフのこだわりを感じることができる。

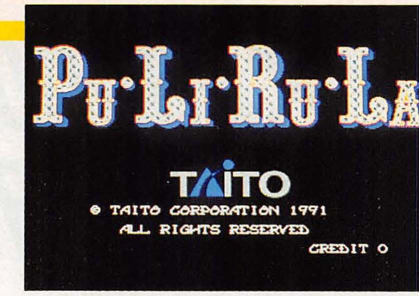
そして，驚いてほしい。X68000版『グラII』には，なんとUSAバージョンも収録されているのだ。それをセレクトすると，タイトル画面が「VULCAN VENTURE」に変化。コンティニューが可能となり，パワーアップの名称が変わる（RIPPLE→PULSE，OPTION→MULTIPLE）など，日本では体験できなかった海外版『グラII』が家で楽しめるようになる。『グラII』ファンにはたまらないっ！

MIDIはもちろん，付録もバッチリ

ついにCM-64とSC-55まで購入してしまったボクの期待に応えるかのように（笑），『グラII』が対応しているMIDI音源は六つ。MT-32，CM-32L，CM-64，CM-300，CM-500，それにSC-55だ。まだMIDIの音を聴くことはできなかったけど，これまた力を入れて制作中とのこと。そうそう，内蔵音源によるサンプリング音声が，すごくクリアだったのも印象に残る。さらに，X68000版『グラII』には，うれしいオマケもついてくる。カトキハジメ氏他による，カラーたっぷり32ページの設定資料集がそれだ。

まさに，これでもかこれでもか，とたたみかけてくるようなX68000版『グラディウスII』。『出たな!!ツインビー』の発売からわずか2か月で，これだけのことをやってくれるんだから，コナミのX68000に対する熱い思いが伝わってくるだろう。同社のアーケード・ゲームを移植するのに，機能的に最適のハードがX68000であるのは，多くの人が認めるところ。あとはX68000ユーザーが，それに応えてあげられるかどうか，だ。

NEW VIDEO GAME



とってもかわいい童話のようなビデオゲーム

プリルラ

©TAITO

Written by やんま

あの『プリルラ』が発売になりました。91年12月号のAMショー・レポートでは「海外発売のみ」となっていたプリルラだけど，その後，タイトーに数えきれないほどの「プリルラだして!」という手紙が届き，急きょ，発売に踏み切ったわけなんだって……っていうのはウソだけれど（手紙がきたのは本当らしい），ま，なんにしても発売になってよかった，よかった。

この『プリルラ』は楽しく愉快な雰囲気の絵本のようなゲームですので（絵本にしちゃ，きわどい部分もあるけどね）ぜひプレイしてみてくださな。

ストーリー

不思議な国，ラディッシュランドでは，それぞれの街が個々の時間を持っています。そして，それぞれに時間の番人がいて，地下のゼンマイで時を管理していました。

長い間，ラディッシュランドは平和な日々が続いていました。しかし，ある日を境にして，つぎつぎにいくつもの街の時間が止まってしまいました。何者かが時を巻くぜんまいのネジを盗みだして，停止した時間の中で悪さをしているらしいのです。

ザックとメルのとなりの街の時間が止まりました。危険を感じたメルのおじいさんは，自分の発明した魔法のつえを2人に渡し，街の時間を守るように言いました。

魔の手がザックの街に忍び寄ります。2人は自分達の時間を守るため，ぜんまいのある地下の入口へ向かいます。

主人公



1P　ZAC(ザック)……左
自分の生い立ちを知らない。しかし，そんなことはまったく気にしていない元気いっぱいの男の子。冒険やいたずらが大好き。

2P　MEL(メル)……右
おじいさんの変な発明にいつも悩まされている。おじいさんの世話もしているしっかり者。少し怖がりだがザックの冒険についていく。

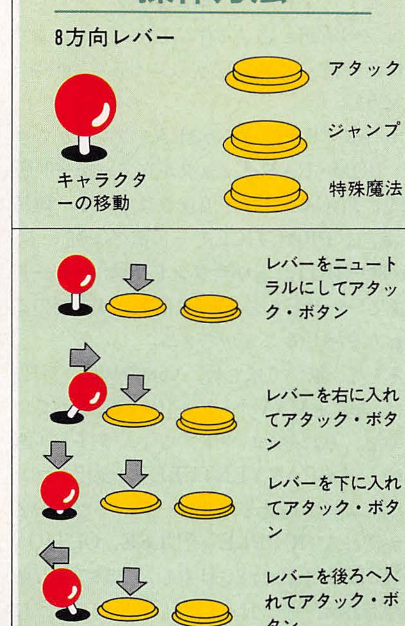
動物たちを元の姿に戻してあげよう!

操作は8方向レバー，3ボタン。レバーで1Pはザック，2Pはメルを動かし，アタック・ボタンでつえを振る。このつえを使って，悪者に手下にされている動物たちを元の姿に戻していってやるんだ。

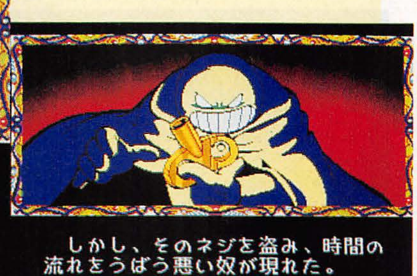
このつえの振りかたには何とおりかあって，アタック・ボタンを押したときのレバーの入れかたによってちがっている。レバーがニュートラルのときにつえを振ると，ただ頭の上から振り降ろすだけなんだけど，レバーを前や下，後ろに入れながらだと別の振りかたをすることができるんだ。

敵の中には普通の振りかたじゃ倒せないやつなんてのもいるから，つえの振りかたはちゃんと覚えておくようにしよう。

操作方法











つえの振りかた



▲これがレバーをニュートラルにして普通に振ったとき。連射はできるけどあまり遠くにはとどかない



▲レバーを進行方向の向きに入れると同時につえを振ると，ちょっと遠くにとどくようになる



▲レバーを下に入れると同時につえを振れば，さらに遠くまで魔法の光がとどくようになるぞ



▲前に向かってつえを振ったあと，すぐに後ろにレバーを入れてボタンを押せば，振り向きざまにつえを振ることができるよ

とってもすごい!?（けどちょっと恐いような気がする）特殊魔法

ザックとメルは，普通につえを振る以外に特殊魔法を使うことができる。

この特殊魔法は何種類かあって，星が降ってきて敵にダメージを与えるという，ごく普通のものから，電子レンジの中からラップをまとったラップマンという変なお兄さんがでてきて，敵をラップに包んでチンしてしまうといったような，とても普通とは言えないものまで，見てるだけで吹きだしてしまいそうな楽しい特殊魔法がいくつもそろっているんだ。それはもう，ピンチでもなんでもなくても，特殊魔法を使いたくなっちゃうってぐらい。こんな楽しい魔法をそろえられちゃあ，見なきゃソン，ソンって感じなんだ。

この特殊魔法は三つ目のボタンを押すことで，いつでも使うことができる。ただし，残念なことに（笑）使用回数には制限があって，画面上部の「MAGIC」のつえの数だけしか使うことができないんだ。おもしろいからっていって，使いすぎちゃいけないよん。

一度使ったらやめられない！ 史上最高(？)の特殊魔法たち

■白さと香りのニュービカリン

2人の持っているつえから光のつぶがふりそそぎ，画面全体の敵にダメージを与えるという魔法。



▲使うと空から光のつぶがふってくる魔法。他の魔法に比べるとちょっとジミな魔法だね

■ハーフビター・ジミー大西

精霊を呼びだす魔法。精霊を呼びだすと，敵のまわりをくるくる回り，敵を元の姿にもどしてしまう。



▲精霊を呼びだす魔法。精霊が敵を追いかけて倒してくれるぞ。それにしてもなぜジミー大西なんだろう？

■おどるラップマン

いきなり電子レンジがでてきて中からラップマンというラップをまとった正義のヒーロー（？）が登場。敵をラップでくるんでレンジに押し込み，チンしてしまうという，なんだかよくわからないけど幸せになれる魔法。



1 ▲このラップをまとったあやしいヒーローがラップマンだ。彼の活躍は涙なくしては見れないぞ!?



2 ▲おっと敵をラップでくるんで電子レンジにほうりこみはじめた。画面いっぱいの電子レンジがなかなかゴーカイくん



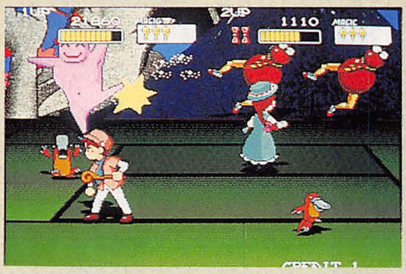
3 ▲そして待つこと数秒……



4 ◀「チン！」はい，できあがり。ありがとうラップマン!! しかし，なんて魔法なんだろう

■ミカタ氏ランブー

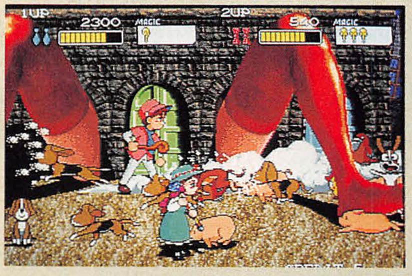
謎の味方，ミカタ氏を呼びだす魔法。紫色した強い奴，それがミカタ氏だ。どうやらミカタ氏はタイトーの没ゲームの登場キャラらしいが，詳細はさだかではない。



▲紫色の謎の人物がミカタ氏。軽やかなステップが印象的だ。『キャメルトライ』のエンディングにでてくる眼鏡をかけて天を指差している人と深い仲らしい

■野生の王国

助けた動物達がいっせいに画面を駆け抜けるという魔法。一番たよりになるのはカタツムリらしい。



▲どこからともなく動物の群れが押し寄せる。足の遅いカタツムリだけはいつまでも画面に残ってくれるので，とても強い味方なのだ

■○×製薬マイアゲール

竜巻きをまき起こし，敵の体を舞い上げるという魔法。

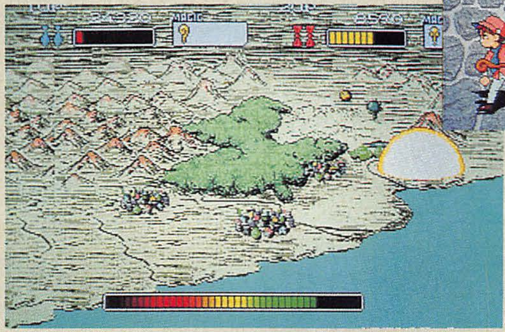


◀大きな竜巻きを起こす魔法。敵がクルクル舞い上がっていくよ

■ショックのパー

2人同時プレイのときのみ使うことができるのがこの「ショックのパー」。ザックとメルが同時に特殊魔法ボタンを押すと，ショックのパーの助が出現。勝手に自爆して敵を倒してくれるという魔法。





▲2人同時に魔法を使うとショックのパーの助が現れる。これもすごいキャラだね

◀そして「ショックのパー！」の掛け声とともに画面は突然全体マップになり，ザックとメルがいるところに大爆発がおきる。ほとんどのボスがこの1発で倒せてしまうという，とても強力な魔法だ

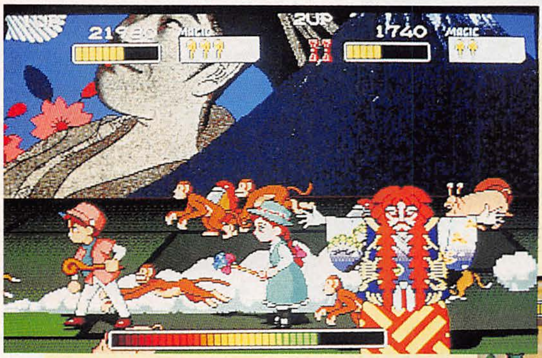
まさに「野生の王国」って感じで動物がいっぱい

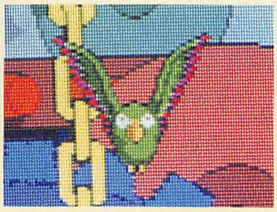
このプリルラでは敵を倒すと，悪者の魔力が解け，元の姿である動物に戻っていく。その動物には，ぶたもいるし，犬もいる。猿やカモノハシまでいたりなんかして，まるで動物園みたい。なぜいきなりカモノハシがでてくるのかちょっと不思議だけども……。

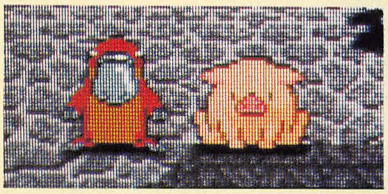
で，この動物達は捕まえると点数になるので，忘れずに捕まえるようしよう。

何匹も動物達を捕まえていくと，きっとわかると思うけど，この点数の入りかたにもじつはある法則があるんだ。

最高が480点！　キミはこの法則を発見することができるかな？









アイテム

でてくるアイテムは2種類。ゲーム中にでてくるカボチャみたいなやつを壊すと中から妖精がでてきて，ライフを回復してくれたり，特殊魔法を使える回数が増えたりするんだ。



◀この空飛ぶカボチャを壊せば中から妖精がでてくるぞ



◀赤い妖精。ライフアップ！



◀青い妖精。魔法の使用回数が増えるぞ

ザックとメルのとても不思議な冒険の旅

ザック・ナップの街
ROUND1



▲おじいさんから魔法のつえをもらうところからゲームはスタートする。のんびりとした雰囲気のザック・ナップの街。しかし，この街にも悪の手がのびていたのだった



▲時を管理するぜんまいのある地下へおりると，時の管理人は倒れ，何者かがぜんまいのネジを盗もうとしていた。やばい，このままでは時が止まってしまうぞ／



▲2人の健闘も虚しくネジは盗まれ，時間が止まってしまった。ネジを取り返して，時間を元に戻さないと。ここから2人の旅がはじまるのであった

結晶体の山
ROUND2

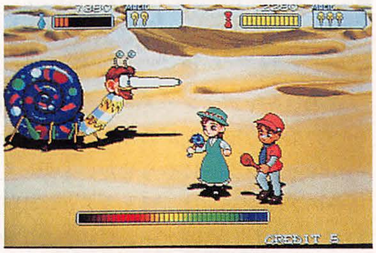


▲地面への映り込みが美しい結晶体の面。この結晶体の中には動物達の魂が永遠に生き続けるという。ちょっともの静かな面だ



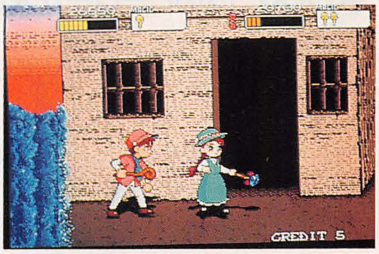
▲しかーし，ボスはそんな静かな雰囲気をことごとく打ち破るような，すさまじいボスだったのだ。キスやヒップ・アタックで攻撃してくる。これはとても言葉で言い表せない……おえっ

砂　漠
ROUND4



▲まったく雨の降らない砂漠のステージ。雨が降らないのは，このカタツムリみたいな"の一の一"というボスのせい。目を伸ばしてきたり，炎を吐いたりして攻撃してくるぞ。早く倒して雨を降らせろ／

枯渇した街
ROUND5



▲この街は時間を止められてしまったせいで，街の入り口で水の流れがストップしてしまった街なのだ。時間を戻して，街に潤いを取り戻そう

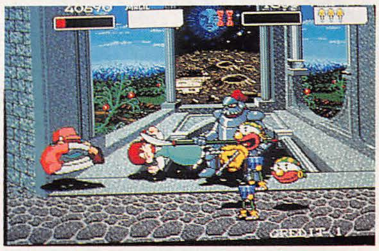


▲ボスは怪しい宗教の教祖"シャーマン"。踊りながら腰に付けたツノで攻撃してくる。かなり危ないボスだ。あやうしメル／



▲ボスを倒して，時間を戻したのはいいけど，せき止められていた水がいっきに流れこんできちゃった。このときの水の流れは回転や拡大機能をうまく使っていて大迫力

エッシャー・ワールド
ROUND6



▲流されたところは空間の歪んだ場所。緻密なだまし絵が背景に描かれている。敵のキャラクターはそんなに多くないから，キャラごとの対処方法を覚えてれば，ちょっとは楽に進めるようになるかも。危なくなったら即，特殊魔法を使うように



◀いよいよ最後のボス。地球儀を頭に乗せたようなこいつの正体は？

誇大妄想家の街
ROUND3



▲この街は，1人の誇大妄想家が深く長い眠りについたために，できてしまった街。夢が膨らみすぎてこんな奇妙な街を作ってしまったのだ。しかし，なんて変な夢なんだろう。いきなり顔がでてきて，こちらに向かって回転拡大してくるよ。背景では女の人が旗のようにクルクル回ってるし。壮絶，世紀末って感じだ

▼そしてラストは一転して日本風。ボスはなんと魔王連獅子／　じゃなかった，目張入ノ助（めばりいれのすけ）というそうです。髪を振り回してくるので，うかつに近寄らないように





今，アメ・コミのヒーローが大流行!?レッドスカルの野望を打ち砕け！

キャプテン・アメリカ&ジ・アベンジャーズ

今，ゲーム・センターにはアメリカン・コミック（通称「アメ・コミ」）のヒーローが氾濫しはじめてきた。

今回とりあげる『キャプテン・アメリカ&ジ・アベンジャーズ』は，元はマーベル・コミックというアメリカのコミックで活躍してきたヒーロー。その歴史も古く，日本で言えば鉄腕アトムか鉄人28号かってぐらいのビッグ・ヒーローなんだ。日本ではあまり知られていなくて，ビデオゲームではじめて知ったって人も多いかもしれないけどね。

 Written by やんま

キャプテン・アメリカと3人の仲間たち

キャプテン・アメリカ (CAPTAIN AMERICA)



本名＝スティーブ・ロジャース（Steve Rogers)。第二次大戦中，スーパーソルジャーの人体実験に志願しただ1人の人間。ガリガリだった青年が秘密の血清を体内に注射され，現在の完成された肉体を持つようになる。

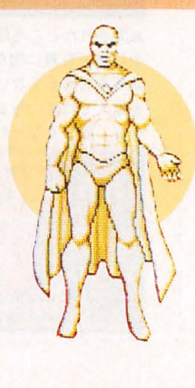
アイアンマン (IRON MAN)



本名＝トニー・スターク（Tony stark)。スターク工場の社長で武器の発明家である。アイアンマンのすべての力は鋼鉄のよろいのスーツからきており，スーツの力で水中や宇宙空間の移動も可能である。

得意技は手から発射されるプラズマ・ガンである。

ビジョン (VISION)



アンドロイド。生物学とエンジニアリングの知識を持ったアンドロイドである。彼の力は額の宝石を通して集められる光エネルギーであり，そのエネルギーを使ったソーラービームが彼の得意技である。

ホークアイ (HAWKEYE)



本名＝クリント・バートン（Clint Barton)。ホークアイは，キャプテン・アメリカのもとで戦術の訓練を受けたヒーローである。

驚異的な視力と得意技の弓を使って敵を倒す。

思ったことはなんでもできる！柔軟な操作性

この『キャプテン・アメリカ～』の特徴の一つに柔軟な操作性があげられる。プレイヤーがキャラクターにやらせたいと思ったおおよそのアクションは，ほとんどが実現可能なのだ。それだけ格闘ゲームに必要なアクションがそろっているということである。きっと，プレイしてみて，その柔軟性の高さに驚くと思うよ。

基本的な操作は8方向レバー，2ボタン。レバーで自キャラを動かし，Aボタンでパンチ，キックなどの連続攻撃。Bボタンでジャンプとなっている。

普通のパンチ，キックなどの攻撃の他には，体当たり攻撃，ジャンプ攻撃，スペシャル・アタックなどがある。まず体当たり攻撃は，レバーを左右どちらか同じ方向へ2回入れて，キャラクターをダッシュさせ，ここぞと思ったときに攻撃ボタンを押すと体当たりになるという技である。



◀レバーを左右どちらか同じ方向へ2回入れるとダッシュ。そこで攻撃ボタンを押すと体当たりとなる

キャラによってちょっとちがう空中からの攻撃

そしてジャンプ攻撃は，ジャンプしたときに攻撃ボタンを押すことでできる。

ジャンプには2種類あって，ボタンを押す長さで大ジャンプと小ジャンプにわかれる。このジャンプ中に攻撃ボタンを押せば，それぞれ「大ジャンプ・アタック」「小ジャンプ・アタック」となるのだ。小と大とは距離的なちがいだけで，敵に与えるダメージなどはまったく変わらない。

ここで注意しなければいけないのは，大キック・アタックのとき，キャラによって攻撃方法が異なるという点だ。

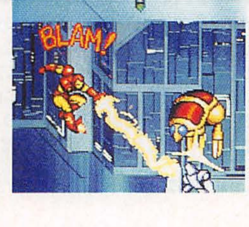
アイアンマンとビジョンの2キャラは，大キック・アタックのときは垂直に飛び上がり，その場からのビーム攻撃となる。これは自らの体で飛び込んでいくキャプテン・アメリカやホークアイなどよりも明らかに楽に敵を倒すことができるぞ。だから初心者の人なんかは最初はアイアンマンかビジョンではじめるといいだろうね。



◀これが小ジャンプ・アタック。小さくジャンプしてから攻撃ボタンを押すと盾を使っての攻撃となる



◀大ジャンプ・アタックだと空中からのキックになる。かなり遠くの敵にもキックすることができるぞ。これはキャプテン・アメリカの場合ね



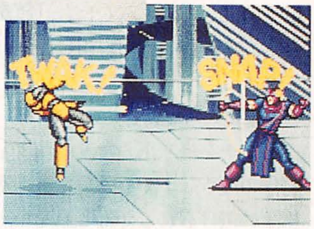
◀アイアンマンやビジョンの大ジャンプ・アタックは飛び上がったその場所からのビーム攻撃となる。攻撃し終わったらその場に落ちるんだ

飛び道具をうまく使え！

つぎにスペシャル・アタックだが，これは簡単に言ってしまえば飛び道具のこと。攻撃ボタンとジャンプ・ボタンを同時に押せば，それぞれが持っている飛び道具（ビームや盾）での攻撃となるのである。離れた敵などを攻撃するときに便利だぞ。

そして，攻撃ボタンをしばらく押していれば，敵の飛び道具を防御することもできる。ただし，飛び道具だけで，敵の体当たりなどは防ぐことはできないので注意しよう。





◀▼キャプテン・アメリカのスペシャル・アタックはこのように盾を投げる。ホークアイの場合は弓矢だ。ビジョン，アイアンマンはビームでの攻撃となる

レッドスカルの作った巨大ビーム砲を破壊せよ！



▲ボスはこの緑色のやつ。素早い竜巻攻撃をしかけてくる



▲1面は街の中。水彩画のような背景が美しい



◀2面はベルトジェットに乗っての空中戦。格闘シーンだけでなく，このようにシューティング・シーンがところどころに入る。このシーンは両方のボタンともショット・ボタンの役割をする。敵の弾は相殺できるよ



▲そして巨大ロボットが登場。後ろのほうで撃っていればなんのことはない。腕にはつかまれないように





▲「WABOOM！」など，爆発に文字が重なるのもアメ・コミゲームの必須条件かも!?

▲じつはグリムリーパーはマインドコントロールされていたのだ。敵がすぐ仲間になっちゃうってのは，いかにもアメ・コミ的な展開

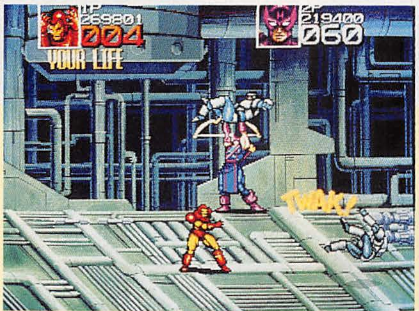
ひろった物はダッシュしながら投げろ！

ゲーム中，道に落ちているもの，石や，自動販売機，いすなどは攻撃ボタンで持ち上げて敵に投げつけることができる。でもこのとき，ただ投げるよりも，レバーを同じ方向に2回入れて，ダッシュさせてから投げたほうがより多くの敵を倒すことができるんだ。

軽い物なら，敵を貫通していくようになるし，重いものならより遠くに飛ばせるようになるというわけ。これも覚えておきたいテクニックの一つだね。



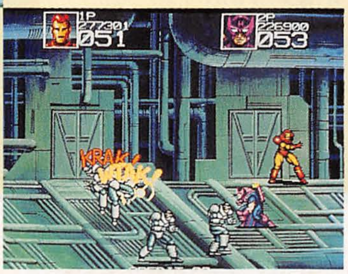
▲そしていよいよゲームは佳境に。全5面。巨大レーザー砲まであと少しだ！　最後のボスは一見の価値があるぞ！



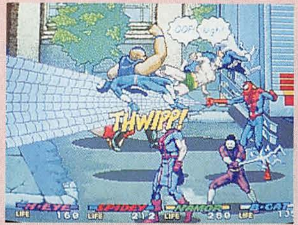
▲石や，自動販売機，ドラムカンなど道端に落ちているものは何でも持ち上げることができるぞ。このように敵だって持ち上げることが可能だ



▲そして攻撃ボタンを押したままにしておくと防御となる。でもこれはビーム系だけで，体当たりには弱いってことを忘れずに



▶そして攻撃ボタンで投げつける。ダッシュしてから投げれば，軽いものなら敵を貫通するようになるし，重いものなら遠くに飛ばせるようになるよ



■ビ～ルの～谷間のくらや～みに……

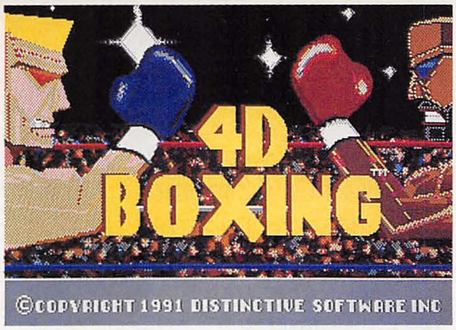
スパイダーマン ©SEGA

同じアメ・コミ出身のビッグヒーロー『スパイダーマン』もセガから発売され，活躍中だ。

こちらは32ビットのシステム32ならではのビッグ・キャラクターが，画面せましと活躍する格闘ゲーム。ぐぐっと画面が縮小されて純粋なアクションのシーンになったりして，とてもドラマチックにゲームが展開。

『キャプテン・アメリカ～』で活躍しているホークアイやサブマリナーも登場してるぞ。

昔懐かしい『カルテット』の名曲がBGMに使われたりしていて，セガファンの涙をそそる。これは聴くしか！



体一つで世界タイトルを勝ち取れ!

『4D BOXING』

(4Dボクシング)

ELECTRONIC ARTS
IBM-PC
$49.95

Written by 猪野清秀

一昔前は海外のパソコン・ゲームを日本のと比較したとき，内容はすばらしいものの，グラフィックが少々物足りないという作品が多かった。しかし現在ではハードの進歩にも助けられ，日本国内のゲームに勝るとも劣らないグラフィックを持っている作品も，数多く登場するようになった。

今回紹介する『4Dボクシング』は，内容もさることながら，そのグラフィック処理に惚れ込んでしまうことまちがいなしの作品である。3Dの処理のすごさに「TKO」を喰らわないように(笑)。

3Dを越えたボクシング・ゲーム

ボクシングは見ていてエキサイトするスポーツである。リングという戦場の中で，男と男が死力を尽くして戦い合い，相手のノックアウトを目指す。ほとばしる汗，さく裂するパンチ，沸き上がる歓声。まさに心の奥底に秘められた野生を引き起こすかのような，パワフルなスポーツなのだ。

立体的なボクシング・ゲームなら，今までにもいくつか発売されている。しかしこの『4Dボクシング』はそれら立体(=3D)のボクシング・ゲームをはるかに越えた臨場感をプレイヤーに与えてくれる。なぜなら，試合中の選手の動きがすべてポリゴンによって表示されるからだ。まるで後楽園ホールの特等席にいるかのような感触を体験できるのだ。

3Dでありながら，今までのボクシング・ゲーム以上の感情移入ができる。それゆえ『4Dボクシング』という名前がついたのである。

自分の分身をリングで戦わせよう

まずはあらかじめジムに登録されている選手を使って，「エキジビション・モード」を選び，試合の感覚とキー操作に慣れてほしい。キー操作については次ページ下のとおり。一見むずかしいように見えるが，実際にはテンキー(あるいはジョイスティック)とキー(あるいはボタン)二つだけで操作できるので，非常に簡単である。要は慣れ，なのだ。

ボクサーの操作がひととおりできるようになったら，いよいよ自分だけのボクサーを創ろう。ジムに入り，キャラクター選択のモードを選ぶ。1枚のディスクには9人までのボクサーを登録できるので，友達と一緒に創ったり，いろいろなパターンのボクサーを創るのもおもしろいだろう。

選手の作成自身もそれほどむずかしくはない。名前を入力したら，各データを入力するだけだ。選手の能力を決定する主なデータは以下の三つで，これらは合計値が定められており，その範囲内で自由に振りわけることができる。

SPEED：スピード

パンチを繰り出したり，防御したりなど，動作の速さ。いくら強力でも，遅いパンチは相手に避けられるかもしれない。

POWER：パワー

攻撃力のようなもの。この値が高いと，相手に攻撃を与えたとき，相手が受けるダメージが大きくなる。

STAMINA：スタミナ

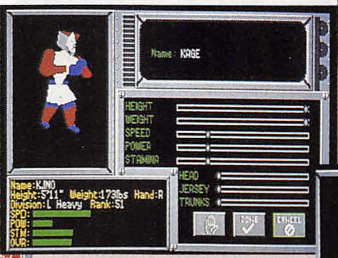
叩かれ強さ。RPGならヒット・ポイントと



▲ボクサーを創ったら早速対戦。ランキングで自分のすぐ上にいるラリー・ランチバケットに挑戦だ



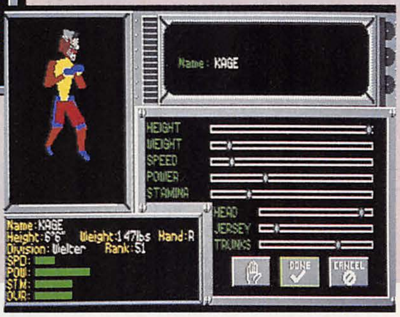
◀操作系のコントロールははじめに行なっておこう。とくにラウンド数の設定を忘れると，長々とプレイすることになる



▲まずは自分のボクサー創り。体重と身長を上限値に設定すると，こんなにがっちりとした体になる



▶左側にいるのが，ランキング1位のボクサー。すべての値が最大値になっている



▶試しに創ったボクサーは，最終的にこんな値を入力してみた。比較的スリムな体格だ

同じ。これが少ないと，少しのダメージでもノックダウンしてしまう。

この他に，ボクサーの能力とは直接関係はないが，身長や体重の変更ができる。体重については，その重さによってライト級，ウェルター級，ミドル級，ライトヘビー級，ヘビー級にランクづけされる。

さらに頭・体・トランクスなど，体のパーツを自由に変えることもできる。前述の身長や体重などもあわせて，これらのデータを変えると，実際に表示されるボクサーの姿も変わってくるのだ。いろいろ試してみるとおもしろい。

ボクサーを創ったらいよいよ試合だ。ディスク上にはあらかじめ50人の，ランクづけされたボクサーが登録されている。プレイヤーは自分が創ったボクサーを彼らと対決させて勝たせ，どんどん順位を上げていくのだ。

対戦相手を選んだら，試合の前のトレーニング。スピード・バッグ，ヘビーバッグ，縄跳びのトレーニングをすることで，それぞれスピード，パワー，スタミナの値が上昇する。

トレーニングがすんだらいよいよ四角いジャングル，リングに登るのである。

うなるパンチ，さく裂するボディブロー！

試合はきわめて簡単。とにかく相手を倒してしまえば「TKO（テクニカル・ノック・ダウン）」で即勝利。規定ラウンド数のうちに決着がつかなければ，審査員のポイントが高いほうが勝ちとなる。

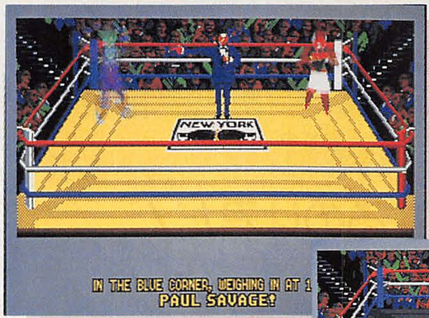
試合中はとにかく燃える。リアルタイムでゲームが進むだけでなく，表示がポリゴンでリアルなので，思わず自分がその場にいるような感じになるのだ。相手が繰り出してくるパンチを紙一重で避け，カウンター・パンチを食らわせたときはまったく爽快な気分だ。

試合の時間はそのままゲーム中の時間になるので，初期設定のままだと1ラウンド2分，10ラウンドをプレイすることになる。20分のプレイが面倒くさいと思ったら，設定を変更して3ラウンドに短縮することもできる。

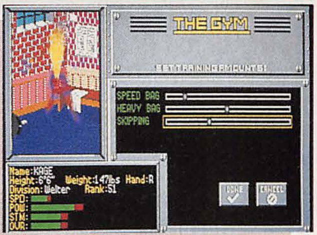
ラウンド終了後，判定が発表され，勝者の腕がレフリーによって上げられる。勝者と敗者，天と地ほどの差がある二者の立場が決定する瞬間だ。自分の分身が勝利した瞬間は，何事にも代え難い喜びがあるはずだ。

さらに勝者は翌日の新聞ででかでかと報道される。新聞のタイトルに自分の名前が載ったときは小踊りするくらいにうれしい。

栄冠のベスト・ボクサーになるまでの道は長く，そして険しい。自分のボクサーを第1位の座につかせるかどうか，それはプレイヤーの技量しだいなのである。



▲「レディーズ・アンド・ジェントルマン！」ではじまる，試合前の選手紹介。いやがうえにも気分は盛り上がる

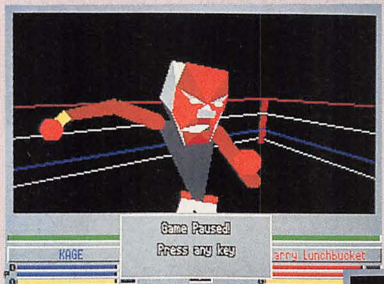


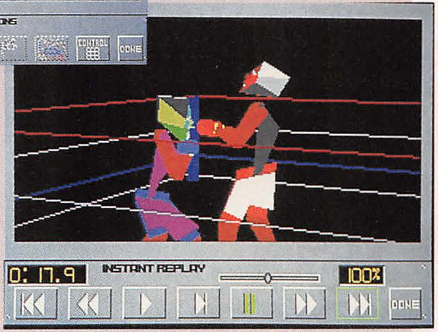
▶試合直前のトレーニング。能力値を上げることができる



◀ゴングが鳴り，試合開始！パンチだ，フックだ，ストレートだ！

▼試合中は，いつでもゲームを中断して，表示のモードを変えられる。さらに，ビデオテープのように再生や巻戻しての表示もできるようになっているのだ



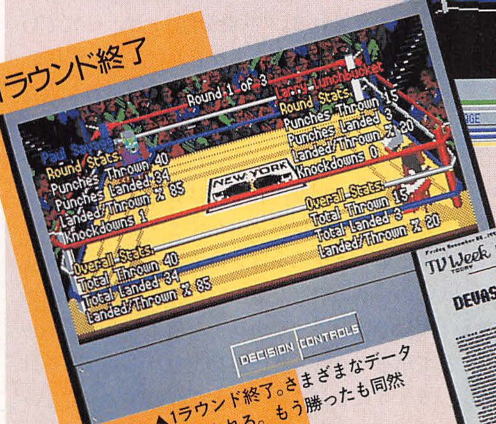


▲プレイヤーの操るボクサーの目から見たものをそのまま表示するモード。このモードが一番緊迫感があって良い



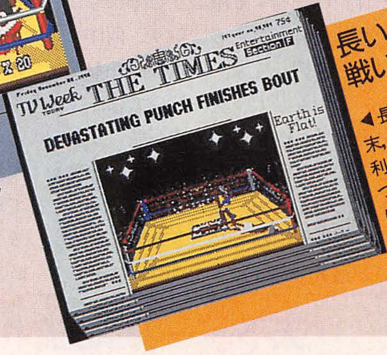
◀対戦者が目の前に叩かれる前に叩け，それがボクシングの掟だ

1ラウンド終了



▲1ラウンド終了。さまざまなデータが表示される。もう勝ったも同然

長い戦いの末



◀長い戦いの末，ようやく勝利を勝ち取る。つぎの対戦に向けて，また特訓だ！

『4Dボクシング』のキー操作一覧

基本的には，テンキー（あるいはジョイスティック・レバー：[ ]内のキー）とキー（あるいはボタン：B1・B2・NB）を押したかどうかで操作ができる。

B1：ボタン1，あるいは ENTER ， TAB キー　　NB：何もキーを押さない
B2：ボタン2，あるいは SHIFT キー

[7]B1：頭への左フック	[8]B1：頭への右ストレート	[9]B1：頭への右フック
B2：慌てるポーズ	B2：顎をつきだす	B2：上からの弱いパンチ
NB：高い左のブロック	NB：前進	NB：高い右のブロック
[4]B1：体への左フック	[5]B1：頭への左ジャブ	[6]B1：頭への右アッパーカット
B2：手を振る	B2：なじる	B2：小刻みにすり足をする
NB：左へ移動	NB：何もしない	NB：右へ移動
[1]B1：体への左ストレート	[2]B1：体への右アッパーカット	[3]B1：体への右フック
B2：頭を振る	B2：慌てるポーズ	B2：ちょっと慌てるポーズ
NB：低い左ブロック	NB：後退	NB：右へ移動

CHALLENGE
SIMULATION GAME

乱世の戦国時代を統一するのは君だ！

『天下統一II』



発売元：システムソフト
価格：9,800円
対応機種：PC-9801シリーズ

Written by 猪野清秀

91年12月号で第一報をお伝えした，システムソフト戦国ゲーム最新版『天下統一II』がいよいよ発売の運びとなった。前作の『天下統一』をプレイした人はもちろんのこと，プレイしていない人にもわかるよう，くわしく説明していこう。

システムソフトの城取りゲーム

『天下統一II』は一言でいえば，戦国時代を舞台にした城取りゲームである。プレイヤーは地域の一大名となり，軍備・政略・作戦などの各フェイズに命令を入力する。そして，自分の軍勢を増やしたり，他の城に攻め込んで領域を拡大し，最終的に日本の城すべてを自分のものにすればいいのである。

命令を実行するには「CP（コマンド・ポイント）」を使う。このCPというものは，大名の能力値によって上下する。つまり，優秀な大名はたくさんのCPを持ち，よって多くの命令を実行できるということになるのだ。

『天下統一II』に登場する城は，いずれも戦国時代に使われた有名なものばかり。前作の『天下統一』と比較しても，その数はかなり増えている。しかも『天下統一II』では，城の堅固さを表す「レベル」の上限が城によって異なっていたり，戦闘での地形による修整が盛り込まれているため，城ごとの個性が色濃くにじみでるようになった。どこの城でも一律40までが最大レベルだった前作のような，没個性の城ではないのだ。

たとえば普通の城なら最大レベルは10までしかないのに，堅いことで有名な大阪城はなんと50レベルまで上げることができる。こんな城に立てこもられたらたまったものではない。

兵農分離に注目せよ！

『天下統一II』の特徴の一つに，「兵農分離」のシステムをゲーム内に取り入れたということがあげられる。「兵農分離」とは，一言でいえば農民と兵士をきちんとわけることである。

当時の兵士は，農村から駆り出された人たちがほとんど。いわば兼業農家の人たちによって軍隊は構成されていた。もちろん緊急な用事のない限り，春や夏は農作業に従事するから，その間は軍を動かすことができない。

このシステムをはじめて本格的に打ち破ったのがかの有名な織田信長。彼は兼業農家の軍隊ではなく，1年中兵士を務める人間を集めて軍をつくり，農民と兵士をきっちりとわけるようにした。このことで，農作業が忙しい時期でも自由に軍隊を動かせるようになった



▲1枚のデータ・ディスクにセーブできるデータは三つ。いくらでも複製できるので，いろんなディスクをつくっておこう



▲ゲーム開始年代が今までの戦国ゲームと比べてかなり早いので，いままで見たこともなかったような大名でのプレイもできる。写真は大内家



▲イベントの数も前作と比べるとかなり増えた。写真は剣術の名人が訪れ，その国の武将の武力が上がるという，おいしいイベント



▲登場大名一覧。ゲーム開始直後はこれだけの大名がひしめき合っているが，10年も経つと半数以上が滅びることになる

▼ゲーム基本画面。城と城を結ぶ道路は，長さと太さが定められていて，これによって疲労度が変わってくる



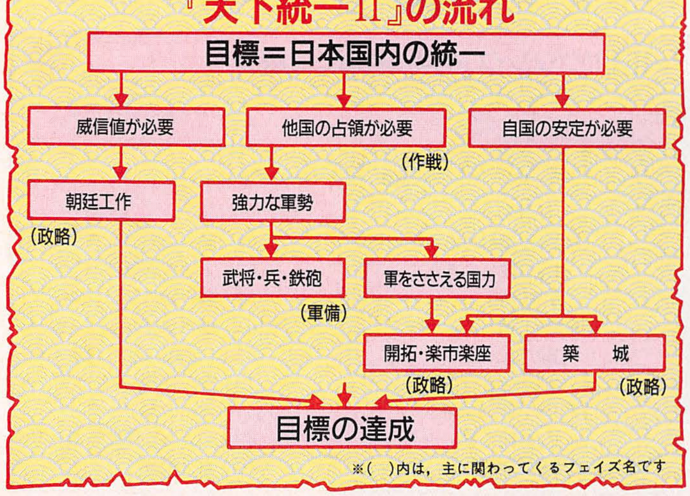


▲写真のような，細く長い道路だと，部隊の疲労度も大きい。注意が必要だ



▶城と，そこに駐在している軍団のデータを見る。『II』では城ごとのデータがかなり細かく設定されていて，個性的である

『天下統一II』の流れ



※（　）内は，主に関わってくるフェイズ名です

のである。

『天下統一II』での「兵農分離」は，大名ごとに設定されている動員率という値で表現される。最高100%のこの値は，軍全体の中で兵士専門の人が占める割合を表している。50%なら，兵士全体の半分が兵士専門の人たちだということになる。

動員率は毎年秋に上げることができ，またいつでも下げることができる。上げ率は大名の先進性によってちがい，遅れている大名が年に2%くらいしか上げられないのに対して，織田信長は5%も上げることができる。また，島津家のように，まったく動員率を上げることができない，すなわち兵農分離ができない大名もある。

兵農分離をしなくても，総動員の命令を使えば，春・夏でもすべての兵員を戦闘に参加させることができる。しかし総動員を行なうごとに収穫量が減り，さらに総動員にはかなりのCPを使うことにもなるのだ。

充実した政略命令

前作の『天下統一』で不満の多かった政略も，『天下統一II』ではかなり充実したものとなっている。

とくに外交では，同盟破棄の命令が加わり，有効に同盟関係を利用することができるようになった。また，自分より小さな勢力に対して圧力を加え，自分の軍門に下るよう脅迫する命令も付け加えられた。

これとは少々異なるが，『天下統一II』では他の大名も自分の配下にして，自分の武将同様動かせることができるようにもなった。前作では，大名は追いつめられると絶対切腹したのに対し，今作品では降伏することがあり，降伏すると自分の武将として（多少の制限はあるが）自由に使えるようになるのである。武田信玄でプレイして，上杉謙信を配下の武将とすることも可能なのだ。

前作ではあまり使いものにならなかった工作命令も，「II」では，ぜひ試してほしいほど魅力的なものになっている。一番よく使うのが武将引き抜き。自国勢力が相手より大きく，実行武将の知謀値が高ければ簡単に成功するので，時と場合によっては武将引き抜きだけでほとんど一勢力を滅ぼせるような場合すらあるのだ。

やる気がなければ何にもできない——士気値

『天下統一II』の戦闘では，士気値，つまり「やる気」が最も重要な要素になる。戦闘中に士気値がゼロになると，兵員がどれだけ残っていてもその武将は敗走してしまうし，士気値の低い武将が攻撃しても，ほとんどダメージを与えられない。

士気値は，勝てば上がっていくという点は『天下統一』のときと変わらないが，『天下統一II』ではさらにいろいろな要素が複雑に絡み合うようになっている。

一番大事なのはどこで徴兵したかということ。「尾張の弱兵，越後の強兵」という言葉に表されるとおり，織田信長の本拠地である尾張の兵は弱かった。この他にも，地域によって兵士の力は多少の差がでてくる。『天下統一II』では，徴兵した国によって初期士気値が変わってくるのだ。尾張なら50しかないのに，越後では100もある。徴兵したときに，すでにこれだけの差があるのである。

他に，どれだけの距離を直前の領内移動で移動してきたかということが関係する。直前に移動してきた場合，行軍の疲れが取りきれないのでそれだけ士気値が落ちる。何百キロもの道のりを走らされ，その直後に戦えと言われても力が存分にだせないのは当然であろう。

そして，目標の城に攻め込むときに使用した道路によっても，疲労のため士気値が下がる。相手の城までの道路が太く短ければたいして疲れないが，細く長い道のりだと戦場にたどり着くまでに兵士たちは疲れてしまい士気値が下がる。いざ合戦，と思ったらすでに敗走寸前にまで士気値が落ちていたのでは話にならない。攻めるルートを良く考えなければならなくなったのである。

戦場には勝者と敗者しかいないのだ

野戦は，6×8ブロック内で，5人の武将が敵味方ならびあい，向かい合っている相手を攻撃するという，前作とほぼ同じシステムを使っている。もちろん他の列への移動はできず，武将の移動は前進か後退のみである。

ただし，隣接すれば隣の列の敵も攻撃できるとか，自分が鉄砲を持っていないときに鉄砲攻撃を受けると大混乱に陥り，大きなダメージをうけることなどのちがいはみられる。

さらに勝利条件も異なる。今作品では相手の陣地に味方部隊が突入して，はじめて勝利を勝ち取ることができるのだ。

また，城攻めでは，兵糧攻めができるようになった。部隊の構成しだいでは，強襲や内応より安上がりで，しかも損害をださずに城を落とすこともできるのである。

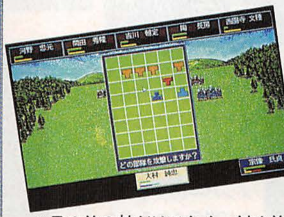
天下の統一はむずかしい

ルールそのものはさほど複雑ではないが，ゲームの難易度はあきらかに高い。よほど大きな大名を選択しない限り，天下統一はおろか国内の制圧すらもままならないのだ。

数々の難関を乗り越え，天下人になれるかどうかはプレイヤーの力量にかかっているといっても過言ではないのである。



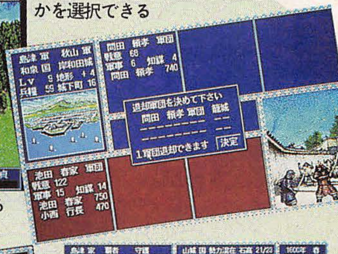
▲城の普請。対象となる城に武将がいなくても，増築することができるようになった



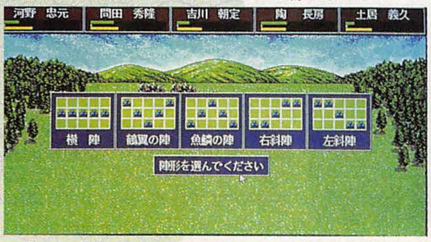
▲目の前の敵だけでなく，斜め前の敵も攻撃できる。単純な戦略では勝てないぞ



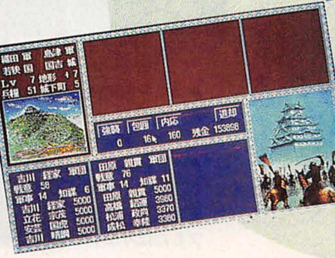
▲鉄砲隊の攻撃。まとまった数の鉄砲による攻撃は，絶大なる破壊力をもたらす



▼攻城戦の場合，防御側は退却か篭城かを選択できる



▶野戦では陣型を選択できる。戦闘区域の幅が広がったので，陣型の選択は結構重要である



▶城の攻めかたは，今までの「強襲」「内応」に加えて「包囲」が加わり，少々内容も変わった。「包囲」をすると兵糧が減るのだ



▲前作同様，威信値はかなり重要なものとなっている。朝廷に賄賂を送り，官位を授かる「朝廷工作」なる命令もあるのだ

■システムソフト：〒810 福岡市中央区天神3-10-30 ☎092-752-5262

CHALLENGE ADVENTURE GAME



メタルスレイダー・グローリーの巻（後編）

発売元：ハル研究所
対応機種：ファミリーコンピュータ
価格：8,900円

Written by 佐久間亮介

みなさん，こんにちは。今月のチャレンジ!! AVGは，先月の続きで『メタルスレイダー・グローリー』の後編だ。前，後編と2回にわけて掲載したけれど，それでも物語はまだ半分を過ぎたにすぎない。

現在ではソフトを入手することは非常に困難だが，ぜひ最後までプレイしてほしい作品だ。ファミコンのものとはとても思えないような壮大なストーリーと美しいグラフィックを，ぜひ体験してくれ。

あらすじ

西暦2062年，長期にわたって行なわれてきた忌わしい戦争も8年前に幕を閉じ，地球は平和な時代を迎えていた。

地球に暮らす兄妹がいた。兄の名は日向 忠，妹の名はあずさ。忠は友人のゲン・ランクルより1台のメタルスレイダー——2本の腕と足を持つ多機能ロボットを購入した。作業用であったはずのそれは，なんと軍事用のメタルスレイダーであったことが発覚，コクピットには謎のメッセージが浮かびあがるのだった。

“創造主を捜せ 地球は危機にひんしている”というメッセージが。

忠とガール・フレンドのエリナ・ファーファ，そしてあずさは，このメッセージと謎のメタルスレイダーの正体をつきとめるべく，一路宇宙へと向かう。軌道ステーションで，居住第35区で様々な調査をする忠たち。手がかりは，謎のメタルスレイダーとコクピット内で見つかった軍事用のディスク。さらに軌道ステーションでわかったのは，メタルスレイダーのパイロットが，忠の父・日向昌忠だったということのみ。35区の責任者であるシルキーヌは，忠たちに意味ありげな言葉を投げかけるのであった。

「また，あいましょう」と……。

CAST



日向 忠

17才。本編の主人公。プレイヤーは彼となって，ゲームを進行させていくことになる。

幼い頃に父と母を失い，自ら働いて，たった1人の妹であるあずさを育てている。重機・メタルスレイダー等のオペレータを職業としており，その腕前は超一級。行動力があり，些細なことにはこだわらない性格の持ち主。女好きなところが欠点か。



日向 あずさ

12才。忠の妹。小学校にかよう明るく元気な女の子。学校の成績は抜群で，唯一の血縁者である兄の忠を慕っている。年のわりには幼い一面を持つが，そのせいもあってみんなから，かわいがられている。父の死の瞬間に立ち会った唯一の肉親だが，あまりのショックのためかそのときの記憶を失っている。将来はエリナのようなスタイルになるのが夢。



エリナ・ファーファ

17才。忠のガールフレンド。メカのオペレーション技術は，なかなかの腕前。判断力に優れており，それでいて優しい女の子。忠の女好きにやきもちをやくこともしばしば。忠のパートナー兼相談役だ。スタイルの良さには定評があり，あずさの憧れの的でもある。また母国語の英語の他に，日本語も修得しているバイリンガルな面もある。

ゲーム・システム

『メタルスレイダー・グローリー』はコマンド選択型のAVGであるが，そのコマンド画面の部分もなかなか凝った表示のしかたをしているのは写真を見ていただければおわかりになるだろう。また，AVGながらゲーム後半では大迫力の戦闘シーンが用意されており，いやがおうにも盛り上がることはまちがいない。

非常な長編作品なので，もちろんセーブ機能も装備。方式はパスワード・コンティニューと呼ばれるものだ。パスワードはどれも短い文章という形をとって表示されるので，大変おぼえやすく写しまちがいがでにくいものなのも好感がもてる。ゲーム中にいくつかある分岐点での選択により，ゲーム展開の変わってくる作品だけに，こまめにパスワードを控えておきたい。



◀ゲーム中のほとんどの場合は，この画面レイアウトでゲームが進んでいく。メッセージ・ウィンドウには，主要メンバーのグラフィックが表示されるのもパソコンAVGみたいだ



▶コマンド選択画面に「休む」が追加されたときは，パスワードが控えられるとき。しっかりとメモして，次回のプレイに備えておこう。こまめにセーブしたほうがいいよ





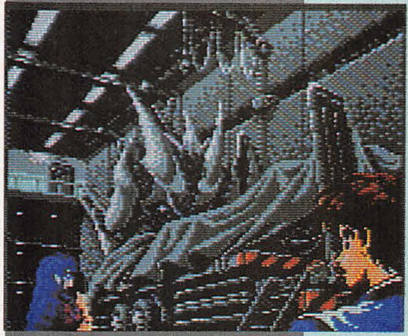
▲▶物語後半ではこのような戦闘シーンも。フル・アニメーションで動くメタルスレイダーは，プレイヤーの心を奪うはず。また，コクピット内での通信のやりとりなどの演出も非常に凝っており，うまく雰囲気がでている。多くの人にこのシーンを見てもらいたい

■HAL研究所：〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5OS'85ビル5F ☎03-3252-5561

ヴィヴァーチェを捜せ!



◀35区より再び軌道ステーションにもどってきた。どうやらメタルスレイダーにくわしいメカニックが，お店に帰ってきたみたい。さっそく調べてもらうことにしよう



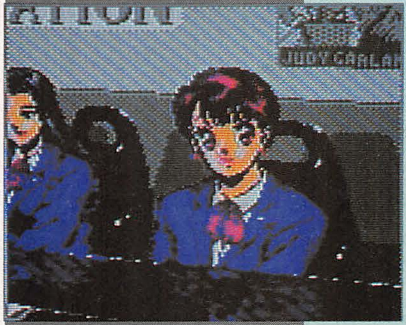
◀さすがにくわしいというだけあって，一目見ただけで，これが中央政府の軍事メタルスレイダーだってことがわかったみたいだ。でも，模造品だと思っているらしいけどね。ふふふ



◀軍事用ディスクを再生してもらおうとしたら……「はあーい，あずさです。お兄ちゃん，だーい好き」なんて，あずさが録音しちゃった。でも，このことのおかげで……



◀結局，わかったのはあれがグローリーという名前で，月にあったI.S.D.Cで作られたものだということ。よーし，さっそく月へ行って調べてみることにしよう!



◀月のことなら現地のインフォメーションで聞くのが一番はやい。グローリーの設計者，I.S.D.C.のことなんかを聞いておくことにしよう。待ち時間の間をどこかでつぶせないかな



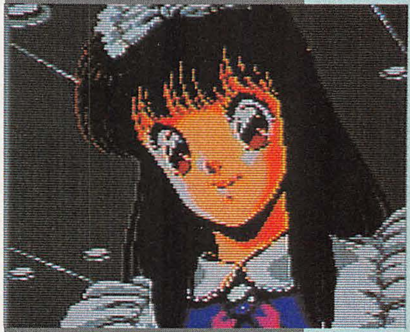
◀お腹も減ってきたことだし，ちょっとレストランでお食事でもしよう。入口に立っているおじさんの人形は，もしかしてカー○ル・サ○ダ○ス!?



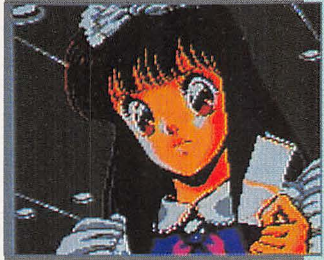
◀おいしそうにチョコレート・パフェを食べるあずさ。さあて，これからどうしようか。うまく設計者の名前がわかればいいんだけど……。エリナのポーズがきまってるね



◀設計者の名前はヴィヴァーチェ。この名に関する情報をもとめて，シルキーヌさんのところにきたけど，残念，留守みたいだ。ん，そういえばあのレストランの名前って!!



◀さっそくレストランへ。ウェイトレスさんを呼んで，いろいろと聞いてみることにしよう。すいませーん，ここのお店の名前って，ひょっとして……



◀ヴィヴァーチェの名前をだすと，ウェイトレスさんの表情が一変した。厳しい表情で，何かを必死にメモしている。「さあ，このメモの場所へ」



◀「さ，早く!」そういってウェイトレスさんは，ボクたちをレストランから追いだしてしまった。いったい何をそんなに慌てているんだろうね



◀ムーンフェイス号へ戻り，さっそくメモを開いてみると，なんだこれ？ どっかの地図みたいだ。ここへ行けって言ってたのか。唯一の手がかりだし行ってみようか



◀「ねえ，お兄ちゃん。あずさ，着くまでお星さま見っててもいい？」そっか，お星さま好きだもんな，あずさ。いいよいいよ，好きなだけ星を見てきなさい



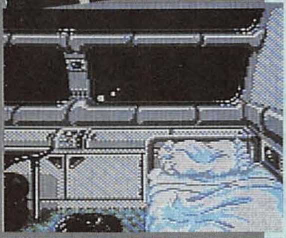
◀あずさは星を見に，エリナはシャワーを浴びにいって1人になちゃったな。ちょうどいいから，これまでのことを整理して考えてみよう。えーと，まずは……



◀突然，船が大きくゆれる。幸い，ムーンフェイス号にたいしたことはなかった。何であんなにゆれたんだろう。エリナは大丈夫かな？と思ってきてみると……どきっ



◀エリナは大丈夫みたいだったし，あずさのほうにいってみようか。えーっと，あずさはどこにいるのかな。きっと，あの星がきれいに見えるあの部屋だろうな



◀あれ？　あずさがいないぞ。また，船内をうろうろしているのかなぁ。それとも，スレちがいでエリナのところにでもいったのかな？とりあえず戻ってみるかぁ



◀やっとシャワーからでたところだったのね，エリナ。うーん，ここにもあずさの姿は見えないようだ。一応，エリナにも聞いてみることにしよう



◀やっぱり，ここにもあずさはきていないみたい。そんなに広い船内じゃないから，すぐに見つかりそうなものなんだけど……。どこにいっちゃったんだ？



◀と，そのときドアの外で話声が聞こえてきた。この声は……あずさだ！　誰かと話しているみたいだ。この船にはボクたち3人しか乗っていないはずなのに。誰と話しているんだ？



◀あずさといっしょにいたのは，小さな男の子だった。偶然，船内であずさと会ったらしいけど，なんでこの船に乗ってるんだろう。おまけに何を聞いても答えないし。えいっ！



◀うわあああ！　思わず頭にきちゃって×××したら，なんと男の子はモンスターに変身してしまった!!　あずさを助けないと，大変なことになるぞ



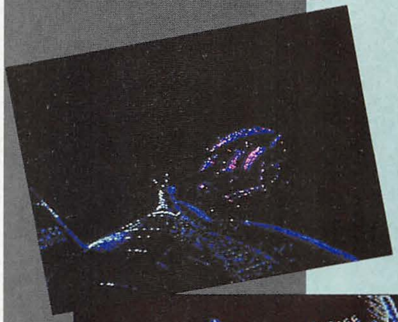
◀モンスターはあずさを連れて，逃げだしていく。あずさをどこへ連れていこうっていうんだ。くっそお，なんとかしてあずさを取りもどさなきゃ



◀怪物はあずさを連れて，メインフロアにあるキッチンへと入っていく。なんだ，キッチンなんかで何をする気なんだ？　まさか料理して食べちゃおうっていうんじゃ



◀キッチンの壁には，不気味な穴がうがたれていた。怪物はその奥へと去っていく。これは……怪物の宇宙船なのか!?　さっきの振動はこの穴のせいだったのか！



◀やつの宇宙船は，あずさとやつを収容するとムーンフェイス号から離脱していった。結局，あずさは……。
▼はたしてあずさを忠は取り戻すことができるのだろうか。そしてなぜ，あずさがさらわれたのか。謎のメタルスレイダー・グローリーとはいったい何なのか。それは実際にプレイして体験してほしい。物語はさらに緊迫感を増していくことになる……。



NEW PASOCOM SOFT

システム“バージョンV”でさらにパワーアップのシリーズ第5弾!

Nightmare(ナイトメア)

Written by いたばし



■ 対応機種:FM TOWNS
■ 価格:12,800円
■ 発売元:データウエスト　■ 発売中

あけましておめでとう! みんなはどんな初夢を見たのかな? 昔から「一富士,二鷹,三なすび」なんて言うけれど,良い夢を見れたかな? 今回紹介するゲームは,その「夢」を取り上げたストーリーのAVGだ。それも「悪夢」の……。その名も『ナイトメア』。降矢木和哉でおなじみのサイキック・ディテクティヴ・シリーズもいよいよ第5弾だ!

こんなゲームだ

それは夢ではじまった。嵐の夜,助けを求め叫ぶ少女。降矢木が近づくと,少女は姿を消してしまい,けっして彼女に近づくことはできない。そんな夢が毎夜のように降矢木を襲う。

しかしある夜,その夢は惨劇へと変わった。低く呟く(つぶや)ような祈りの声に包まれるなか,一糸まとわぬ姿でたたずむあの少女が,ナイフで胸を切り裂かれる。真っ赤な鮮血と悲鳴。そこで夢は破られる。

この夢はいったい何を意味しているのか。つぎつぎと起こる事件との関係は? 降矢木は,この不思議な事件の謎を解くことができるのだろうか……。

こんなストーリーではじまるこの『ナイトメア』。データウエスト名物のDAPS(データウエスト・アクティヴ・ピクチャー・システム)はもちろんのこと,前作『オルゴール』でその威力を見せつけた“バージョンI”(画面の動きとCDの音声をシンクロさせるシステム)の改良版の“バージョンV”を搭載,自慢のグラフィック&サウンドにさらに磨きがかかったと言える。

また,今回はレイトレを使った「ダンジョン探索(といっても屋敷の中だけど)」も目玉の一つ。いつもの水彩画風の画面とはちがったおもむきの,しかしこれまた美しいグラフィックがすばらしい。

肝心のストーリーだけど,AVGというジャンルの関係上,くわしく紹介できないのが残念。「悪夢」を題材によく練られたその中身は,ぜひ自分の目で確かめてほしい。

ここが改良された!

作品を重ねるごとに,確実にゲームが「こなれている」サイキック・ディテクティヴ・シリーズ。今回は,前述のグラフィックやサウンドはもちろんのこと,細かいところにも気配りが行き届いているんだ。

たとえば,今回新採用の“バージョンV”によって,一度聞いたセリフは,二度目以降は画面表示のみになる。音声をだすためのCDアクセスは結構時間がかかるもの。このシステムのおかげで,よりスピーディにゲームをプレイできるようになった。

コマンド・メニューも,必要最小限の項目に抑えられていて,ストーリーに集中できるようになっている。

また,ゲーム構成にも工夫がみられる。『ナイトメア』では,「探索モード」の合間に「ビジュアル・モード」を入れてあるので,ストーリー展開にメリハリがついた。ゲーム構成のデキが悪いと,せっかくのストーリーも台無しだからね。こういった改良点は,開発側のセンスもさることながら,豊富な経験のたまものだと思う。「信頼」が得られれば,プレイヤーも購入しやすいというものだ。

ちょっとした遊び心

このゲーム,じつは随所にスタッフの遊び心が織り込まれているんだ。

たとえば,降矢木家のリビング。キャビネットの中にはCDプレーヤがあって,BGMを聞くことができる。TVを見ると「5才の男の子がダンプカーを酔っぱらい運転」なんていうおかしな内容のニュースや,同じデータウエストのゲーム『メリーゴーランド』のコマーシャルが入ったりと,けっこう笑える。

ゲーム途中で行くことになる図書館でも,シリーズのグラフィック担当の方の本と題して,『オルゴール』の背景が見ることができるんだ。シリアスなストーリーの中に,こんな遊び心も入った『ナイトメア』。ぜひプレイしてみてほしいな。





▼噂のレイトレ・モード。右上の矢印をクリックして移動するんだ





▲▶グラフィックは,シリーズ中最高とも言われるほどいいデキ



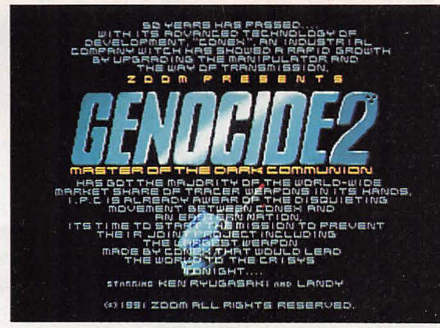
◀テレビを「見る」と,『メリーゴーランド』のコマーシャルが。「滝沢ああああ!」も健在だよ(笑)

NEW PASOCOM SOFT

ズームの最新作ついに発売！ やつが今，帰ってきた……

ジェノサイド2

Written by 佐久間亮介



- 対応機種：X 68000
- 価格：8,800円
- 発売元：ズーム
- 発売中

X68000ユーザーの期待を一身に集めている感のあるメーカー“ズーム”。そんなズームの最新作が'91年12月7日に発売となった『ジェノサイド2』。

タイトルからもおわかりになるように，'88年夏，同社のデビュー作として発売され，一躍人気を博した作品の続編である。

それだけに，ユーザーにとってみれば期待せずにはいられないソフトだろう。'91年末の注目作はいったい，どのようなものなのであろうか。

前作は越えねばならない壁

前作である『ジェノサイド』は，ロボットを主人公にしたキャラクター・アクション・ゲームであった。画面内を縦横無尽に動きまわるその大きなキャラクター群に，心を奪われた人もいることだろう。

今回の『ジェノサイド2』は，そんな前作を踏襲（とうしゅう）した形となっている。大きなキャラクター，リアルなグラフィック，非常に細かく用意されたキャラクターたちの動き。前作のイメージを壊さないように，との気配りが感じられる作りとなっているのは確かである。

もっとも，前作から今回の続編の制作にあたり，削られた部分も存在する。前作『ジェノサイド』では，ステージ間にそこまでの物語を語るためのビジュアル・シーンが挿入されいた。が，『ジェノサイド2』ではそのようなシーンは存在しない。これは正解だったのではなかろうか。

こういったキャラクター・アクション・ゲーム，とくに本作のようなテンポの速い作品では，ステージ間のビジュアルにより，せっかくのテンポが損なわれ，プレイヤーをいらいらさせかねないのだから。ビジュアルを削り，その分，ゲーム自体の内容を濃くすることに全力を注いでいるわけである。

『ジェノサイド2』は，そういった意味では開発スタッフの意気込みが感じられ，とても好感が持てるソフトとなっている。

ターゲットを破壊せよ

『ジェノサイド2』では，一つのステージは，いくつかの細かいエリアに区分されている。エリア内には，いくつかのターゲット・キャラクターが存在し，こちらのエネルギーがなくなる前にそれらを破壊してゴール地点まで歩を進めていけば，エリアはクリアとなるのだ。当然，こちらのエネルギー・ゲージがゼロになれば，ゲームは終了となってしまう。

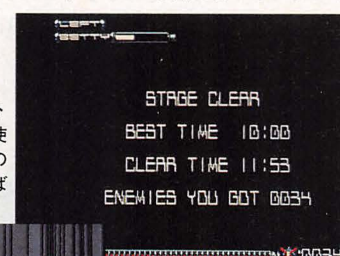
ステージ内の最後のエリアでは，これまでに登場したキャラクターのどれよりも，手ごわいボス・キャラクターがプレイヤーを待ちかまえており，こいつを倒せばステージ・ク



▲ゲームをたちあげるとかっこいいオープニング・デモを見ることができる。もちろんネコも健在だ



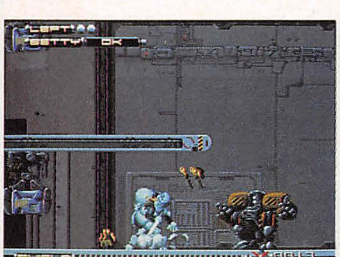
▲バルカン砲は，早めに倒さないとあとが辛い。撃ってくる弾は防御すれば，避けることができるんだけど……



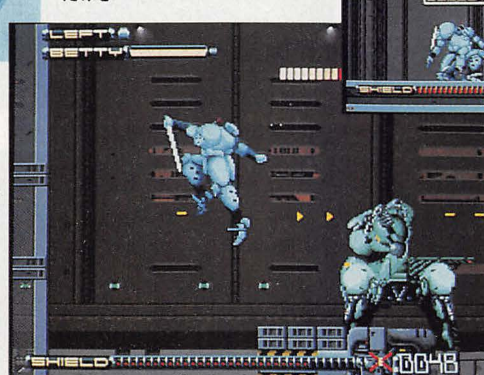
▲やっとエリアをクリアしたぞ。どれくらいの時間がかかったかを，表示してくれるのがおもしろい。タイム・アタックか!?



▼ウェポン・セレクト中。支援アイテムを使用したいときは，このウィンドウを開かねばならないんだ



◀かぶっていたシートをばさりと脱ぎさって，いきなり攻撃してくるやつも。このあたりの動きはなかなかおもしろい



◀ステージ1は，ケンタウロスのようなこいつがボスキャラ。後頭部にたまに露出する部分が弱点。なかなか手ごわいぞ



▲ステージ2は，水路からはじまる。水の中に，さまざまな生物がいるのが雰囲気をだしている。ヒルみたいなやつは敵なんだよ

■ズーム：〒064 北海道札幌市中央区北1条西20-46-133DEVEX120 6F ☎011-613-0191

リアとなるのだ。

もちろん，最後に近づけば近づくほど，エリア自体の難易度もあがり，行く手を阻(はば)む敵も強くなっていく。それらをプレイヤーが乗り切れるように，いくつかの支援アイテムというものが準備されている。

このような支援アイテムは，三つの系統に分類することができる。

まずは，使用することによって直接的にプレイヤー・キャラクターの能力を高めてくれるもの。ハイパワーやシールドなどだ。これらはキャラクターの攻撃能力や防御能力を一定時間だけ増幅してくれ，戦いを有利に進展させるためにはなくてはならないものである。

つぎにプレイヤーのオプションとなり，こちらが操作することのできるもの。これには前作にも登場したベティというアイテムが相当する。ベティは，プレイヤーが入力したレバーの方向に飛んでいき，敵を攻撃してくれる。このゲームで唯一，プレイヤー以外に戦力となるキャラクターである。

最後に分類されるのは，特殊兵器ともいうべきもの。エクスプロージョンがそれだ。使用することにより，画面内の敵に大ダメージをあたえることのできる有効なアイテムである。本作の最強兵器といえるだろう。

このような支援アイテムは，いつでも使えるというわけではない。ハイパワーやシールド，エクスプロージョンなどといったものは，ゲーム中に出現する各アイテムを入手しなくては使用することはできないのだ。またベティは，エネルギー・ゲージとは別に設けられたゲージが，いっぱいになってはじめて使用することができる。このゲージがゼロになるまでの間だけだけどね。

アクション性が若干変更された

前作『ジェノサイド』と今回の『ジェノサイド2』の最大のちがいは，アクション性に変更がなされた点だろう。前作ではこちらの体力に頼(たよ)った力押し的なゲーム展開が可能だったのに対し，『2』では先へ進むためにはプレイヤーに若干の操作テクニックなるものが要求されてくるからだ。

それもそのはず。本作制作に当たり，スタッフは格闘色を強く前面に押しだそうとしているのだから。それに伴(ともな)い，ルールにちょっとした変更が加えられているため，テクニックが必要となってきているのである。

それは，プレイヤー・キャラクターは，ダメージを受けると，後ろに跳ねとばされるという点。つまり，敵の攻撃を受けながら攻撃するということができなくなっているのだ。攻撃だけでなく防御をも，しっかりと身につけないことには『ジェノサイド2』のエンディングを見ることはかなわないだろう。

だが，このルールが必ずしも良いとはいいがたい。それは，本作の特徴のひとつでもある大きなキャラクターという点が，不幸にも災いしてしまっているからである。キャラクターが大きければ，1画面内から得られる情報も少なくなってくる。どこに敵がいるのかが，うまい具合いに把握できずに前へ進んでいかなくてはならないのだ。

そのため，防御するにも，敵がいきなり行く手に出現し，攻撃を受け，しかも跳ね飛ばされるという事態になることがある。とくに袋小路のようなところに追いつめられた場合は不運である。敵の攻撃を受け続け，こちらはただ跳ね飛ぶのみ。跳ね飛ばされているときは，操作することはできないので，ただ見ているしかないのだ。今のキャラクターと画面の比率ならば，もう1画面分くらい先が見えてもいいように思える。

ファンは絶対に買おう！

ズームはこれまでX68000にターゲットを絞り，アクション性に富んだ作品を制作してきた。その結果，ズームファンをしっかり確保したといってもいいだろう。

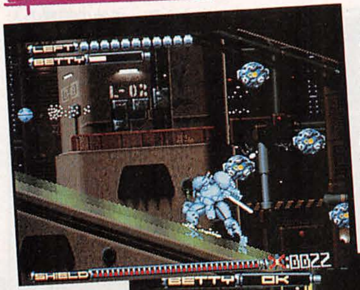
『ジェノサイド2』もズームファンならば，絶対に押さえておきたい作品だ。ファンならばまず，まちがいなく楽しめることだろう。逆にアクション・ゲームが苦手な人には，少し辛いソフトかもしれない。

オープニングのかっこいいノリの良さを見てしまうと，どうしてもエンディングが見たくなってしまうもの。エンディングを見るために『ジェノサイド2』を思いっきりプレイして，この機会にズームファンになってしまうのもいいだろう。

そうそう，ズームお得意の“ネコ”オープニングは今回も健在だ。



▲RIDE ONの表示のある戦闘機の上にのれば，エリアクリア！　ちゃんと画面の奥へ飛んでいくぞ



◀水には流れがあり，静止していると流されてしまう。こういった敵が大量に出現するところでは少々，苦戦するかも



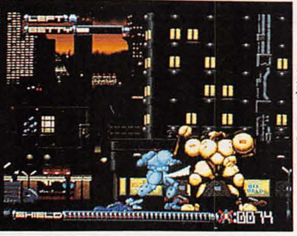
▲船の上での戦闘も。自分の周囲を3Dで回転して攻撃してくる敵に，驚かされる。こういった演出が随所に光っている



◀雷神風神のコンビもボス・キャラ。上空と正面からの攻撃はなれないと，あっというまにゲーム・オーバーとなってしまう



▶市街戦もあるぞ。自分の足元を逃げまどう人や車が，ものすごくいい。見ているだけでもかっこいい



◀ゴリラのようなこいつは，耐久力があって苦戦しがち。ベティを使って戦うのがいいだろうね



▲遺跡までもが，プレイヤーを苦しめる。弱点は胸にあるコア。距離を詰めることができなかったら，ベティを使おう

NEW PASOCOM SOFT



■ 対応機種：PC-9801VM以降
■ 価格：9,800円
■ 発売元：トンキンハウス　■ 発売中

新感覚のサスペンスSF・AVG
ZETA(ゼータ)

Written by 煌竜

このごろ沈滞気味のAVG界に，新たな作品が登場する。トンキンハウスから発売されるこの『ZETA（ゼータ）』は，ゲームの各所にいままでのAVGにはない手法を取り入れた，映画的な演出の硬派SF・AVGなのだ。「新感覚写実SFアドベンチャー」というキャッチ・コピーそのままに，かつて出会ったことのない雰囲気を味わうことができるぞ。

ストーリー

西暦2225年，最悪の事態に陥った環境破壊の対応策として，時の政府は大規模コロニーの建設と植民惑星の確保におわれていた。HERCULES-ZETA恒星域の惑星Z(ゼータ)も，そうした植民惑星の候補の一つであった。

2219年に施行された「植民開発計画」に基づき，政府はZ開発を決定。3年の準備期間をおき，2222年に第一次調査団を派遣した。

順調に航海を続けていた調査隊であったが，Zに到着直後通信が途絶えた。その救援に向かった貨物船サンクチュアリもまた消息を絶つ。そもそも惑星Zは，以前，調査基地が謎の全滅をおこしたいわくつきの惑星であった。

生き残ったものは，コンピュータ技師シド・マクニール，コウ・アサミヤのわずか2名。しかし，彼らは遭難時のショックからかZでの出来事は何一つ覚えていないのだった。

かくして，記憶喪失の2名を加えた，第2次調査隊が派遣されたが……。主人公，コウ・アサミヤが見たZの世界とは？

A級ホラーSFの雰囲気

この『Z（ゼータ）』の一番の特徴といえば，何といってもその独特な雰囲気づくりのうまさだろう。

画面写真を見てもらえればわかるように，グラフィックはメタリック調の渋くリアルなものが採用されており，従来のSF・AVGにありがちなアニメ画とは完全に一線を画している。原色をほとんど使わない無機質な感覚と，そこからでてくる異様な緊迫感，恐怖感。「人」の臭いを感じさせない鈍い銀色の映像は，閉鎖された異様な世界のイメージを完璧にプレイヤーに伝えてくれる。秀作SFホラー映画「エイリアン」の雰囲気に多少近い，といえばわかる人にはわかってもらえるだろう。

そしてシナリオもこの雰囲気にピッタリあった，サスペンスとしての色彩が非常に強いものになっている。同僚の起こす異様な行動，断片的に浮かびあがる「ZETA」の記憶，そして，やがて出会う過去の出来事の陰惨な結末。ノリとアクションで押し切るスペース・オペラにはない，登場人物の心理を十分に描いた「A級映画」の感覚があるのだ。

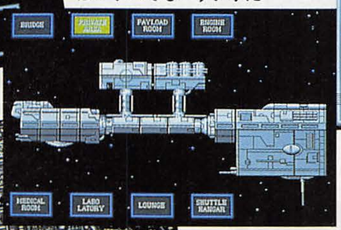
「コンピュータ」のリアリティ

もうひとつの『Z（ゼータ）』のおもしろさといえるのが，ゲームを進めていくうえで「コンピュータ」を使う点だ。ゲーム前半の舞台はコンピュータに管理された宇宙船の内部であり，主人公はコンピュータ技師として，それを扱う役目にある。実際，操縦プログラムの変更から必要なデータの検索，はては他の乗員との連絡まで，かなりのことがコンピュータを介して行なわれるのだ。

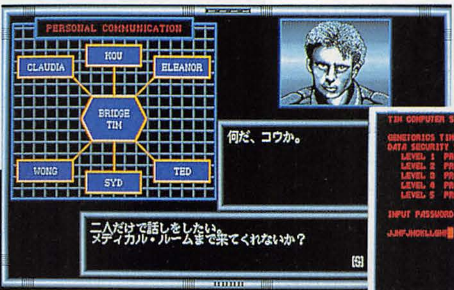
パスワードを捜しあて，新たな情報を手に入れる。サブ・システムからメインにデータを転送する。そういったきわめてリアルな操作は，自分が本当にコンピュータを使っているんだな，という実感を与えてくれる。ストーリーを進ませる鍵であると同時に，雰囲気を盛り上げる小道具ともなっているのだ。このゲーム独自の色をかもしだすのに，じつに効果的な手法だといえるだろう。



◀オープニングの1シーン。主人公と同僚が遭遇した過去の場面を，映画の導入シーンのように見せてくれる



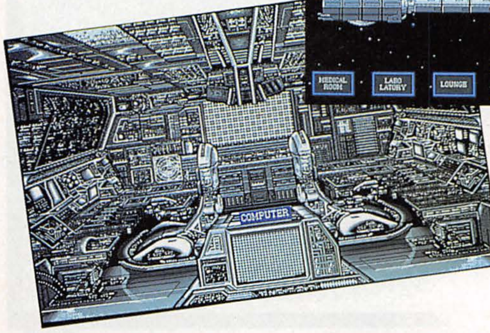
▼ストーリー前半部の舞台となる宇宙船ビルグリムスの全景。操作はマウスでもバッチリだ



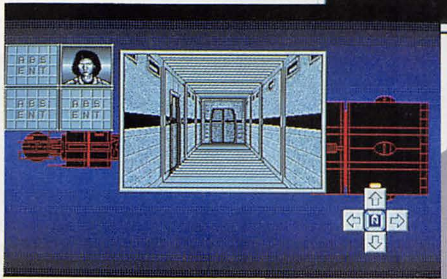
◀コンピュータを使って他の部屋の人と会話中。これを使わないと，なかなか会ってくれない人も



▲パスワードを入力せよ！パスワードによって得られる機密情報は，重要なものばかりだ



◀ここはブリッジ正面。他の乗員がいるときもある。コマンドは画面上の対象物を指定する方式



◀ゲームの半ばから後半にかけては，このような3Dシーンとなる。仲間と一緒に歩いて調査するのだ

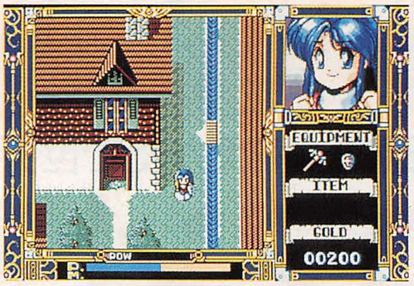
■トンキンハウス：〒113 東京都文京区本駒込6-14-9東書第2ビル ☎03-3942-4138

NEW PASOCOM SOFT

MSXで大人気の元気娘が帰ってきたぞ！

FRAY98(フレイ98)

Written by いたばし



■ 対応機種：PC-9801VM以降(PC-98UV/88VA対応)
■ 価格：7,800円
■ 発売元：マイクロキャビン ■ 発売中

最近のゲームにでてくる女の子は強い子が多い。プリンセスメーカーしかり（騎士団長・将軍……），魔導物語のアルルしかり。このゲームの主人公フレイもその1人。『ガゼルの塔』などにもでてきているから，彼女のファンの人も多いんじゃないかな。

もともとは去年のはじめにMSX2で発売されたこのゲーム。みんなの要望に応えてPC-9801シリーズで再登場だ！

ストーリー

とある日，森の泉に水を汲みにきた女の子フレイア・ジェルバーン（愛称フレイ）は，泉のほとりでモンスターに襲われ，大ケガをしてしまいました。

そのとき彼女を助けたのが，『サーク』の主人公ラトク・カートその人でした。彼はフレイを病院まで運んだあと，妖魔バドゥーを倒すために風のように去っていきました。

あの日から，ラトクは彼女の心のすべてになったのです。

その後フレイは，魔導都市ミルセイアの魔法学校に入学し，魔法の勉強をはじめました。彼についていくために。そして，彼と共に戦うために。ところが，3年間の修行を終えて帰ってきた彼女を待っていたのは，「1人で旅にでる。すまない」という内容の手紙でした。

しかし，みんなに励まされたフレイは，自分の力「魔法」を使ってラトクを追いかける旅にでたのです……。

じつはアクション・ゲーム

このゲームのストーリーは，前述のとおり，ちょうど『サークII』の裏エピソードにあたる。前作『サーク』でラトクに助けられた女の子，フレイが彼を追いかけるという設定だ。というと「ARPGかな？」と思えるが，じつはバリバリのアクション・ゲームなんだ。

画面構成は上スクロールのみの縦型シューティング。操作は8方向に2ボタン。ボタンのほうは，一つがショットで，もう一つはジャンプという構成になっている。

ショットは，普通に連射しているときには，そのとき装備されている魔法の杖（ロッド）や，特殊魔法が記述されている巻物（スクロール）の種類によってちがう弾が撃てる。前方に数本の光の矢を放つ「アロー・ロッド」や，弾が円をえがく「ローリング・ロッド」など，その面の敵や仕掛けに合わせて選択しよう。また，ショット・ボタンを押しっぱなしにすることによって，波動砲も撃てるぞ。ただ，ためてる間は無防備だから，時と場所をよく考えて使おう。

さて，もう一つのジャンプ・ボタン。このゲームはジャンプをよく使う。ジャンプ・アクションのゲームではおなじみの浮遊床などはもちろんのこと，敵をよけるときにも重宝するぞ。「ジャンプを制する者『FRAY』を制す」という言葉もあるし（ないない），「縦スクロール・シューティング」というよりは，「縦スクロール・ジャンプ・アクション」といったほうがピッタリくるかもね。

各面は，フィールドの合間にある街で区切られていて，街ではSAVEのほか，ロッドやアイテムの買物などができるようになっている。一度訪れた街ならば，テレポートの魔法で戻ることができるよ。

演出もGOOD

ここで紹介している写真は最初の面のみだけど，この先，お城やどこぞの映画のようなトロッコ・シーン，シューティング・シーンなどなど，各面それぞれ趣向をこらしたステージがいっぱいあるんだ。

またストーリー的にも，それぞれの街での会話やイベントが豊富にあり，ただのアクション・ゲームではなく，『サーク』シリーズの1本として，その世界とフレイの恋の大冒険を十二分に堪能できるよ。

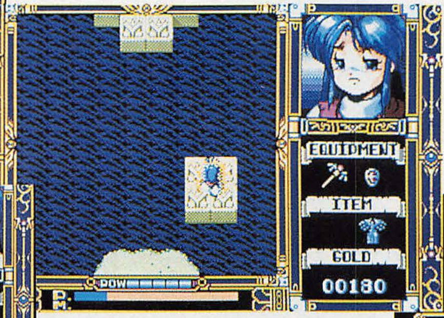
今回手元にあるサンプル版には，オープニングのビジュアル・シーンがなかったのが残念だったが，オリジナルのそれはすごくいいデキだったので，ぜひその目で確かめてみてね。



▲右上のフレイの顔は，現在のHP（ヒット・ポイント）によって表情が変わるんだ。背景はおなじみVRシステムだよ



▶ショットをためると，強力な波動砲を撃つことができるぞ



▲浮遊する床。一歩まちがえればあっという間にゲーム・オーバーだから気をつけて！

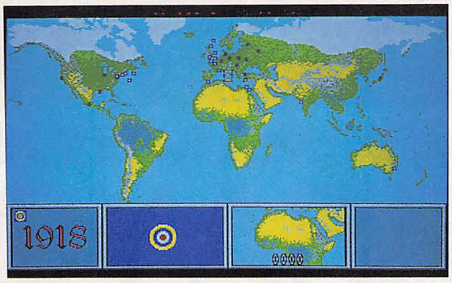


▲最初のボス。フレイのよけいな一言で怒って攻撃してくる



◀ステージの合間にある街では，こんな風にイベントがあるんだよ

NEW PASOCOM SOFT



戦略的な考えかたで世界を操ろう

コマンドHQ

■ 対応機種：PC-9801
■ 価格：11,800円
■ 発売元：マイクロプローズジャパン　■ 今春発売

Written by 猪野清秀

第一次世界大戦や太平洋戦争，最近では湾岸紛争やユーゴスラビアの内戦などなど，これらの「血生臭い話」は，一言でいうと対立から起きた大ゲンカであるといえるだろう。

つまり，国と国とのケンカがエスカレートすると起きるケンカが戦争なのである。

もし，世界のリーダーたる超大国同士が，地球規模の「ケンカ」をした場合，両国の司令官はどのように行動すべきなのだろうか。その答を『コマンドHQ』は教えてくれるのである。

気分は最高司令官！

よく戦争映画などを見ると，司令部のような部屋に置かれた，大きなガラスに描かれたマップに白や赤，青などのペンでいろいろな情報を描き込んでいくようすが映しだされることがある。『コマンドHQ』をプレイすることで，自分の部屋は作戦司令部に早変わり。ディスプレイに映しだされた基本画面は，まさにその作戦用の地図なのである。

プレイヤーは世界を二分する超大国のいずれかの軍最高司令官となって，軍団単位の陸軍，艦隊単位の海軍，航空団単位の空軍を自由に操る。

プレイヤーはこれらの戦力を用いて，世界規模で戦略を練り，その戦略にしたがって部隊を動かしていく。途中に邪魔な敵部隊があれば，攻撃をして撃滅してやるのだ。都市や油田の占領は直接の勝利条件に結び付きはしないが，自国の生産力や補給力を増強するのに必要不可欠な行動である。『大戦略』シリーズの，都市や空港の占領と考えかたは同じだ。

最終的に敵国の首都を占領すればゲームに勝利したことになる。

平和な時には海外援助をして自分の味方の国を増やしたり，仲間の国の戦力を高めるのもいいだろう。

時代が変われば戦いかたも変わる

ゲームには1918年，1942年，1986年，2023年，そして遠い未来の計五つのシナリオが入っている。それぞれ大きな戦争(たとえば1918年なら第一次世界大戦）をテーマとしたシナリオで，そのころの状況に基づいたシナリオ設定がされている。

さらにシナリオによって異なるのは部隊の配置や状況の設定ばかりではない。石油の重要度や，生産・使用できるユニットも年代によってちがってくるのである。1986年以降のシナリオでは，偵察衛星を打ち上げて通常よりはるかに広い範囲を眺めることができる。普段は自分の占領範囲しか見ることができないので，偵察衛星は非常に重要な「目」となる。もちろん偵察衛星を撃ち落とすキラー衛星で対抗することもできる。

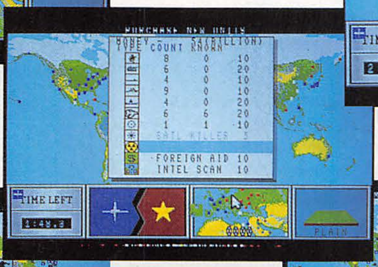
とくに現代以降の戦いでは部隊の燃料消費が激しいので，資金を得られる都市の占領よりも，石油を得られる油田の占領のほうが非常に重要となる。当然の結果として，油田が集中する中東では熱き戦いが繰り広げられることになるだろう。

名司令官となるかそれとも…

世界地図上を右往左往する部隊と，その部隊の行動結果を眺めていると，まさに司令官になった気分にさせてくれる。しかし勝利できるかどうかは気分とは別もの。自分の知識を振り絞り，勝利をもぎ取るのだ！



◀ゲーム設定画面。この画面でゲームのいろいろなバランスの調整を行なう



▶登場するユニットの一覧表。プレイする年代によっては登場しないものもある



▲1988年シナリオの陣営マップ。現在の世界情勢の変化をうかがうこともできる



▲中東では油田があちこちに配置されている。近代以降は重要な地域である



◀偵察衛星の捜索範囲の表示。偵察衛星があると敵の動きが手に取るようにわかる



◀日本近海を表示してみる。戦略的にみても日本は重要な位置にあることがわかる



▲ヨーロッパ大陸を進撃するNATO軍。目を皿のようにして見逃すものがないようにしよう

※写真は開発途中のものにつき，製品版とは異なる場合があります

■マイクロプローズジャパン：〒183 東京都府中市宮西町1-16-3第一みよしビル5F　☎0423-33-7781

ジャンルも豊富!対応機種も豊富!

Written by 煌竜

日本ファルコム年末発売ソフト特集

昨年末から今年にかけてのいわゆる「年末商戦」の時期に，例年どおり多くのソフトが発売された。そして，この商戦に参加した多数のメーカーの中でもとりわけ目立っていたのは，日本ファルコムの活躍ぶりだ。

ひと月あまりのうちに新作，移植とりまぜて5本も発売するというその積極性は，同社のパワーを示すものだろう。

今回はこれらの新発売のゲームを，順に紹介していくことにしよう。

TOWNS版ロードモナーク

■ 対応機種：FM TOWNS
■ 価格：9,800円　■ 発売中



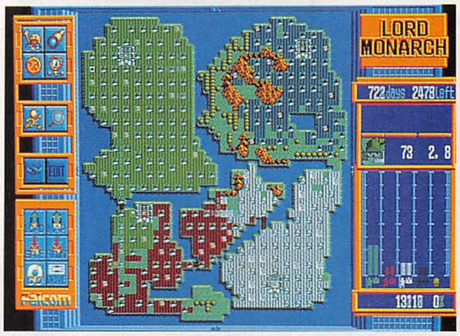
このソフトの内容を一言で説明しろといわれれば，「アクティブ・シミュレーション・パズルゲーム」あたりが適当な答えになるのだろうか。とにかく，リアルタイムSLGとパズルの要素が混然一体となった，独特な感覚のゲームなのだ。

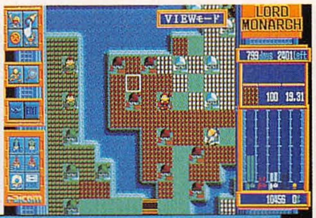
放っておいても自然に増加し，自発的に領土を拡大していく領民を，プレイヤーは税率の変更と大まかな命令（ここを重点的に守れとか，ここにいる者は敵地へ乗り込めとか）によってコントロールしていく。敵の勢力とぶつかりあいながら領地を拡大し，最終的に敵の本陣を攻略すれば，マップクリアとなる。

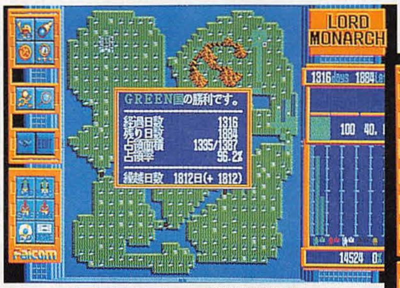
全50面をすべてそうやって解いていけばいいんだけど，それぞれのマップは地形も敵本陣の位置もさまざまだから，全部同じ方法で勝つことはまず無理。一つ一つのマップに合ったクリア方法を考えなくてはいけないのだ。また，戦闘を含めたあらゆる行為の結果は，乱数の影響なしに厳密に計算されるので，結果は完全にプレイヤーの実力を反映することになる。

それに，単に50面全部をクリアすれば終わりという底の浅いゲームではない。マップを順にクリアしていくキャンペーン方式を採用しているので，前のマップのクリア状況によって残り日数の一部が後に引き継がれ，最終的に残った時間数がいわば得点として記録されるようになっているのだ。問題なく敵に勝てるようになったら，今度はいかに効率よく，時間を余らせて勝つことができるか……そういった，タイム・アタック的な楽しさは，全マップをクリアした後でもずっと続けられる。試行錯誤を繰り返し，最も無駄の無い解きかたを捜しだす。これは「リアルタイムSLG」というよりは，むしろ「シミュレーション型パズルゲーム」と呼ぶのがふさわしいだろう。

無限の選択肢を持つパズルに挑戦するようなこの楽しさは，いままでのゲームには見られなかった斬新なものだ。ファルコムの新たな挑戦の，成功例の一つだと言えるのではないだろうか。


▲これが基本画面。税率変更などの大きな命令とシステム関係は全部ここから指示する

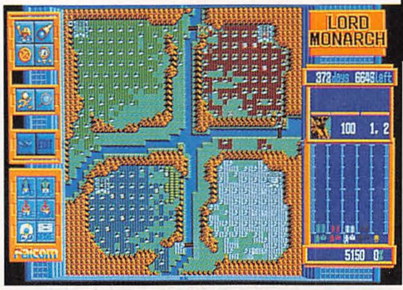

▶最大に拡大すると，キャラクターの動きがよくわかる。赤，白，緑の三つ巴だ。

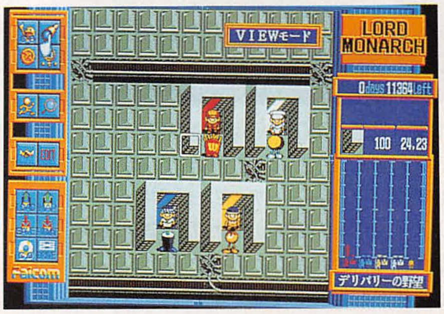


▲マップをクリアすると，成績表がでる。つぎのマップに日数が繰り越されることも



▲クリア時の成績がいいと，級位を認定してもらえる。「段」を目指せ!


▲これはまた別のマップ。進むにしたがって，険険な面が増えてくるぞ

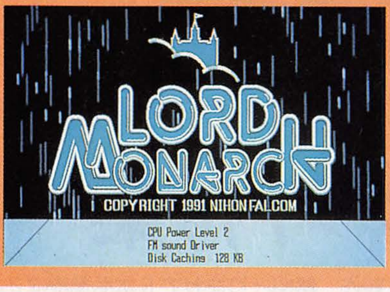


▶一番笑える「商店街」のキャラクターだ。タコヤキが走る様は一見の価値アリ

■日本ファルコム：〒190 東京都立川市曙町1-14-13立川MKビル ☎0425-277-0555

アドバンスド・ロードモナーク

■ 対応機種：PC-9801VM以降
■ 価格：9,800円　■ 発売中



この『アドバンスド・ロードモナーク』は以前発売された『ロードモナーク』の各部分を改良して，ゲームとしての完成度をより高めたソフトだ。ゲームのルールについてはTOWNS版の記事を参照してもらうことにして，ここでは『アドバンスド』になってどう変わったのか，具体的なちがいを紹介していこう。

まず一番大きな改良点は，敵キャラクター側の思考ルーチンが，格段に強化されていることだ。前作では，敵の行動が比較的単純だったため，どんな戦法が有効かを割合簡単に読むことができた。そういう弱点，いわば思考ルーチンの「穴」は，『ロードモナーク』をやりこんだ人にとっては，少々歯がゆかったことだろう。しかし『アドバンスド』では，そんな心配はない。敵のキャラクターは数段賢く行動し，強い敵に波状攻撃をかけて自滅することも，無益に橋を壊そうとすることもない。明きらかな弱点ははぼすべて改善され，いうなれば，より人間に近くなっているのだ。

そして，このゲームははじめてという初心者のために，この『アトバンスド・モード』の他に前作どおりの『ノーマル・モード』もちゃんと用意されている。ちなみに，前作を持っている人なら前作のマップをロードして遊ぶこともできるため，各マップで2モード，全部で4とおりの遊びかたができるのだ。

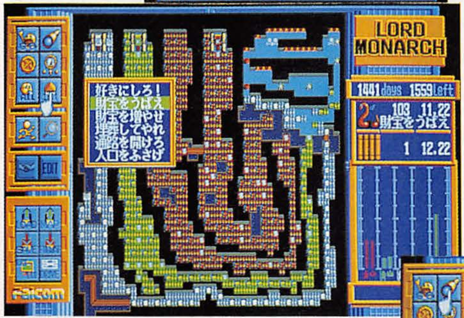
それと，コマンドに「ALL」と「INIT」という二つの新たなコマンドが付け加わっている。それぞれ「全員に対して同じ命令を下す」，「出現直後のキャラクターに初期命令を与える」という内容で，この二つを使いこなせば，プレイ・アビリティーが上昇するのだ。

そして，もっともわかりやすい変更点は，新マップ（52面）と，新キャラクター（4種類）の登場だ。新たな感覚で『ロードモナーク』の世界を楽しめるぞ。

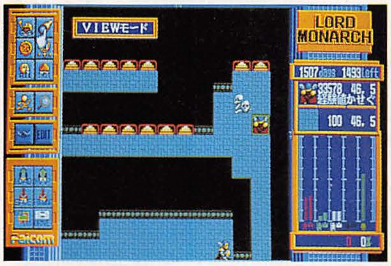
つまり，このソフトは文字どおりアドバンスド（上位版）の『ロードモナーク』なのだ。



▶元祖『ロードモナーク』以来の基本画面。コマンドの種類が増えているのがわかるかな？



▲新命令，INITを発令中。場面に登場した瞬間に，この命令が与えられるんだ



▲なんと，モンスター・キャラを勇者がやっている。「経験値を稼ぐ」ってのは，なんなんだ？



▲新しく登場したキャラクターたち。龍とスライムと獣人の闘いだ



◀クリア時点の成績表はさらに詳細になった。マニアの人も，これでバッチリ！



▶獣人帝国が同盟を拒否！さすが『アドバンスド』，敵もシビアだ。

TOWNS版ブランディッシュ

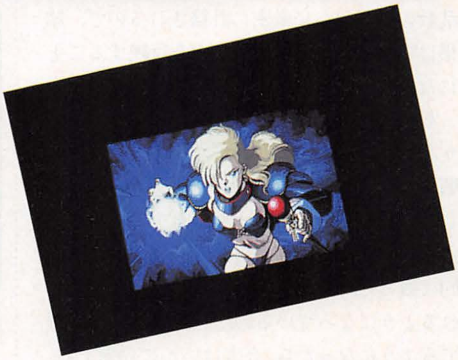
■ 対応機種：FM TOWNS
■ 価格：9,800円　■ 発売中



PC98版に続き，TOWNS版も登場したこの『ブランディッシュ』は，ファルコムお得意のARPGだ。とはいえ，アクションやストーリーがメインだった従来の同社の作品とはやや異なり，迷宮に仕掛けられた各種のトラップを試行錯誤しながら突破していくという，アクション・パズル的な要素の強いものとなっている。

上から見たタイプの2D表示にもかかわらず，キャラクターの向きに応じて視界が変わるのをはじめとして，このゲームには地下迷宮という奇妙な空間を再現するさまざまな演出がなされている。目の前の床に落とし穴が潜んでいないかどうか，重い鉄球を使って確かめながら進んだり，難所とも言える場所に他の冒険者の死体がころがっていたりするのは（そこからアイテムを奪ったりするのだ），じつにリアルな光景だといえるだろう。

登場するモンスターたちも，ゲーム・シス



▲オープニングの1シーン。相変わらず，ファルコムは演出がうまいっ！

テムをうまく逆手にとった，意外で個性的な連中ばかりだ。たとえば，剣の間合いのギリギリ外まで忍びより，そこから突然飛びかかってくる敵。斬り殺されても，しばらくすると文字どおり起き上がってくるゾンビ。こちらの攻撃を「受け」る敵がいて，また自分も敵の攻撃を楯で止められることは，戦闘の戦略性を増して，その楽しさを倍加させている。

また，マウスのみで遊べるという，ARPGにしては珍しい操作性の良さも特筆すべきだろう。ちなみに，キーボードを併用すると，さらに迅速なプレイが可能だ。

最後になったが，ストーリーを紹介しよう。「その昔，『すべてを制する力』を求めた故に，その『力』の守護者たるドラゴンによって，地底の奥深くに封印された国があった。そして1000年後，呪われたその地の上で，対決する戦士と女魔法使いの姿があった。魔法使いの撃った火球によって引き起こされた土砂崩れと共に，2人の姿は地下深くへと消えていった」。

主人公はこの戦士なわけだが，演出として魔法使いのねーちゃんも登場する。はっきりいって，彼女は笑わせてくれるぞ。

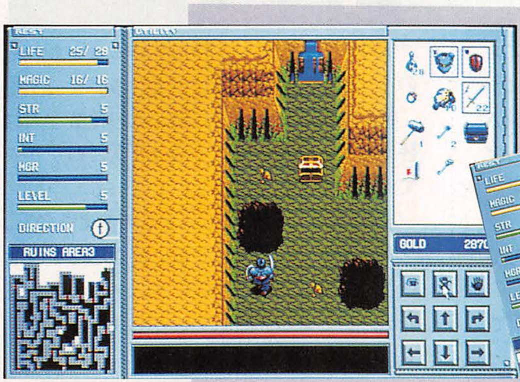
このように，『ブランディッシュ』は，ARPGたる特徴を十分に生かしながら，さらなる要素をつけくわえた，独創的なゲームなのだ。



▲オープニングにでてきた女魔法使いの登場。ちなみに，この後の展開は爆笑もの



◀敵の攻撃は受け止めることもできる。敵の背後に回り込むのもいい戦法だ



▲目の前に落とし穴が。このテのワナで，迷宮はいっぱいだ

▼洞窟ものの定番ともいえる，大岩のトラップ。下敷になると一撃で昇天するぞ

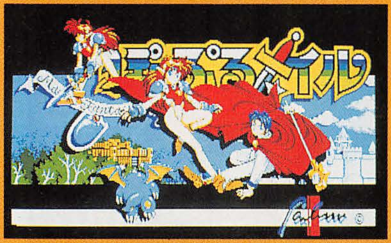




▶ファイヤーの魔法を発射！ それと，左下のオート・マップは，自分で書き込みを入れられるんだ

ぽっぷるメイル

■ 対応機種：PC-8801SR以降
■ 価格：8,700円　■ 発売中



「主人公のメイルは，エルフの賞金稼ぎの女の子。ある日のこと，メイルは，$50万の賞金首『マリオネット強盗団の首領，ナッツ・クラッカー』を追いつめた。ところがあと1歩というところで逃げられてしまい，すっかり自信をなくしてしまう。

しかし，そこは普段は元気いっぱいのメイル，最後にひと儲けしようと決心し，賞金引換所に張りだされていた『魔術師マテリアル・ホルン』の賞金$200万に目をつけた。しかし，マテリアルのうしろには魔神の影が……。

ひょんなことから知り合った見習い魔術師タットや怪獣ガウを仲間にして，メイルのおもしろおかしい冒険がはじまった！」

……こんなオープニングの『ぽっぷるメイル』は，見てのとおりのコミカル・アクションRPGだ。はっきりいって，このゲームはノリがすべて！ オープニングを読んで感動した人なら，最後までこのノリに乗って楽しむことができるだろう。

ゲームはフィールド画面とラウンド画面にわかれ，アクション・シーンであるラウンド画面を一つクリアすれば，フィールド画面上のつぎのポイントに移動できるようになるシンプルなもの。1ステージが3〜4のポイントで構成され，ステージは全部で五つだ。

アクション・シーンの中身は，同社の作品でいえば『ソーサリアン』あるいは『ロマンシア』とほとんど同じで，横スクロール，ジャンプ付きの軽快なものとなっている。戦闘は体当たりによって行なわれるけれど，下からの突き上げや，斜め下への攻撃も可能だから，結構ウデがものをいう。あ，ちゃんと会話して情報もあつめなきゃいけないぞ。

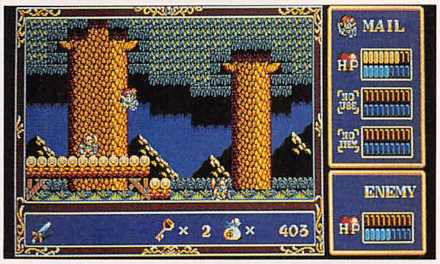
そして各ポイントの最後，例によって登場するボスキャラは，このゲームのイメージにぴったりのじつに個性的な連中ばかりだ。

ステージの終わりには，かわいいビジュアル・シーンもついている。仲間がここで加わることもあるし（随時交代が可能），このゲームの雰囲気にひたりなおせるのもうれしい。

とにかく，これまでのファルコムにはなかった，ひたすら明るい（どちらかというと，「あっ，かるい！」のほうだけど……）ゲームなのだ。年令を問わずに楽しめるゲームだよ。



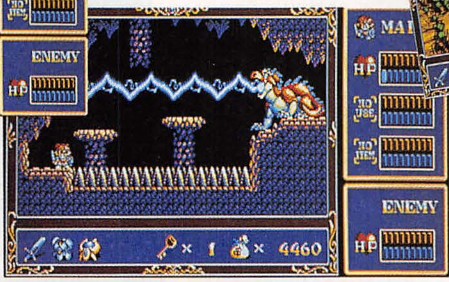
◀とにかく明るいオープニング。要するに，こーゆーゲームなのだ



▲アクション・シーンに突入！ ボスキャラを除けば，難易度はあまり高くない



▲単に歩いていても事件は起きる。メッセージの上の男の子が見えるかな？



▶サンダードラゴン／他にもパワードスーツもどきなど，ボスにはいろいろいるぞ



▶こっちがフィールド画面。進むにつれて，とーぜん敵も強くなる



▼キャラクターのセレクト画面。彼は魔法使いのタット君だ

TOWNS版ダイナソア

■ 対応機種：FM TOWNS
■ 価格：9,800円　■ 発売中



『ダイナソア』は，ファルコムとしては珍しい，純粋な「正統派RPG」に分類されるソフトだ。とは言え，そのへんのありきたりなファンタジーRPGのパターンにとらわれず，独自の雰囲気を創りだしているのは，さすがファルコムだといえる。

プレイヤーの分身たる主人公アッシュは，戦において味方に敗北をもたらし，自分は必ず生き残ることから，“死神”の異名をとる傭兵だ。ゲームのストーリーも，このシリアスな設定に沿うように，静かで暗いムードにつつまれて進行する。運命という言葉に象徴される重厚な空気の中，プレイヤーはおぼろげな暗示と象徴性が，物語にどれだけの効果を与え得るかを理解することになるだろう。

主人公たちが必ず正義の味方か英雄である通常のRPGにはない，複雑な人間模様。

沈んだ風景と落ち着いた展開から生みだされる，静かな感動。

タロット・カード風に表現された登場キャラクターたちも，十分すぎるほどに個性が描きだされている。「キャラクター」というよりは，1個の「人間」としての姿が確立されているのだ。各キャラクターが，おのおのの「技」（たとえば，アッシュの剣技「疾風の刃」や「天空の刃」など）を持っていることも，そのイメージの形成に役だっている。

戦闘シーンにしても，敵がその位置を入れ替えながら攻撃してくる様は非常にわかりやすく，リアリティを醸しだしている。

また，好きなCDをBGMとして使えるのも，『ダイナソア』のおもしろい特徴だ。その他にも，ADPC使用のサンプリングによる効果音が，ゲームの雰囲気をいっそう盛り上げてくれる。純粋なRPGでありながら，RPGに対する既存の固定概念から抜けだしたゲーム。この自由な発想は，RPGメーカーとしてのファルコムが，多くの発展の可能性を秘めていることを示すものではないだろうか。



▲ストーリー冒頭の1シーン。街の長老の言葉が意味深げだ



▼物語の進行と共に，増えていく仲間。彼らもまた，暗い業を背負った者たちだ



▲オープニングより。かつて，これほどまでにシリアスで重厚なゲームがあっただろうか？



▲これが基本の進行画面。建造物などによって，奥の風景が変化するぞ



▲イベントは，このように突然現れる。白い蝶の意味するものは何なのだろうか



▶戦闘シーンに突入／敵の位置にも，前後の区別がついている

おわりに

こうして見てみると，驚かされるのがそのジャンルの多様さと独創性だ。SLGやRPGといった従来の枠にとらわれることなく，1本1本のゲームとしての完成度に，十分なこだわりを持っているのが感じられる。

また，機能の高さの割にソフト数が少ないTOWNSや，まだまだユーザーの多いPC-8801にも積極的にソフトを発売しようとする姿勢は，他のメーカーも見習うべきものだろう。

どうやら，'92年も，ファルコムの年になりそうだ。

SUPER SOFT
HOT INFORMATION

本コーナーでは，家庭用コンピュータ／ホビーゲーム機／アーケード・ゲームのゲームソフト情報を網羅しています。

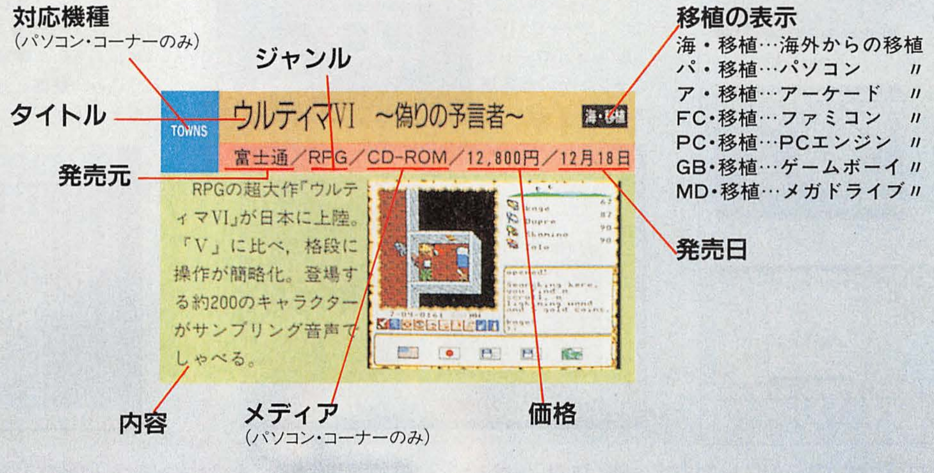
ハード別にページをわけ，

①今月のトピックス
②全国多数のショップのご協力による，91年11月から12月上旬までの売れ筋データを集計したゲームソフトのヒット・ランキング
③本誌の発売日から1か月後までに発売される新製品の完全データ（今月号は92年1月8日から92年2月7日までに発売されるソフト）
の3データを掲載しています。

基本的に，本誌にふさわしくないアダルト・ソフトは除外しています。新作データは，各メーカーの事情により，発売が延期されることもあります。発売日が変更になった場合は，ページ欄外の「発売日変更情報」で，また，先月号で紹介もれのソフトは「アフターケア」のコーナーでフォローしています。

各ページの担当者が自由な発想で意見を述べている「FINAL STAGE」のページともども，本データ集をあなたのゲーム・ライフに役立ててください。

●新作ソフトData Baseの見かた



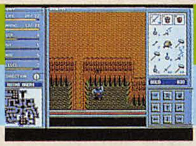
PERSONAL パソコン COMPUTER

監修：山下　章&煌竜

今月の人気ソフト・ランキング HOT・20

やはり老舗のソフトは強い。年末の荒波をくぐり抜けて1，2位を占めたのは，日本ファルコムの『ブランディッシュ』とシステムソフトの『天下統一II』。『アドバンスド・ロードモナーク』『ウルティマVI』は常連の強豪の壁に阻まれてちょっと苦戦気味だ。10位以下では大作『指輪物語』，異色作品『クムドールの剣』の動向が注目される。

順位	前回	タイトル	メーカー	価格	機種
1	前回12位	ブランディッシュ	日本ファルコム	9,800円	PC-98
2	★	天下統一II	システムソフト	9,800円	PC-98
3	前回22位	パワーモンガー	イマジニア	12,800円	PC-98，X68K
4	前回43位	斬II	ウルフチーム	9,800円	PC-98
5	前回54位	アトラス	アートディンク	10,800円	PC-98，FM TOWNS











ありがとう，MSX2版ディスクステーション

毎月発売されていたMSX2版の『ディスクステーション』が，先月の32号をもって，ついにその歴史に幕を降ろした。MSX2ユーザーのみならず，その廃刊を惜しむ人も多いことだろう。

1989年1月に月刊化された『ディスクステーション』は，それまでにない狙いを持ったソフトだった。各ソフト・メーカーから，発売が近くなったゲームのサンプル版を集めて，低価格で定期的に発売する。新作を自分で評価したいユーザーと，新作の知名度を高めたいメーカーの両方の思惑に沿ったこの形態は，驚異的なロングランを生んだ。

また，ハードの進歩にともないMSX2に対応するソフトが少なくなった後半からは，オリジナルのゲームや各種の連載企画を掲載していくことによって，いわゆる「電子出版」としての可能性を垣間見せてくれた。各号が必ずヒット・チャートの上位に登場したという事実も含めて，ゲーム業界に与えた影響は，計り知れない。

MSX2版は終了したが，ディスクステーションはPC98版がこれからも継続されていく。なにはともあれ，コンパイルのMSX2版のスタッフの皆さん，長い間おつかれさまでした。



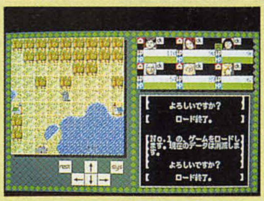


新作ソフト Data Base

ブラックレインボウII
PC98

ホビージャパン／RPG／5，3.5'2HD／8,900円／1月20日

ボード版RPGメーカーとして知られるホビージャパン社の正統派RPG。シナリオに主眼を置いた作りは本格的。前作の不備な点が大きく改善されている。



AD&D ドラゴン・オブ・フレイム
PC98 / TOWNS

ポニーキャニオン／RPG／(PC98)5，3.5'2HD，(TOWNS)CD-ROM／(PC98)8,800円，(TOWNS)9,800円／1月21日

前作『プール・オブ・レイディアンス』の続編で，AD&Dの小説版『城砦の赤竜』を完全に再現したARPG。トップビューによるフィールド・マップもある。

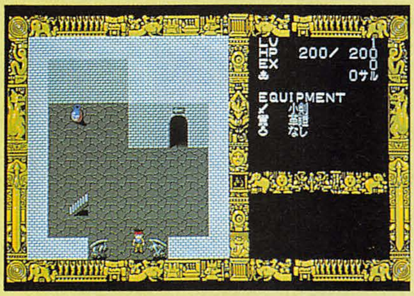


ディスクステーション98　#9
PC98

コンパイル／ディスクマガジン／5，3.5'2HD／2,980円／1月21日

吉田學園戦記／マーベルパットゴルフ2／福笑いゲーム(仮題)／ぷろぼん／DPS・SG SET3／レイルロードタイクーン，その他各種の連載記事を収録。

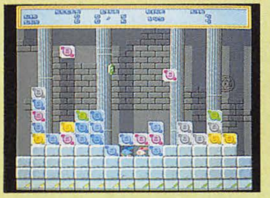


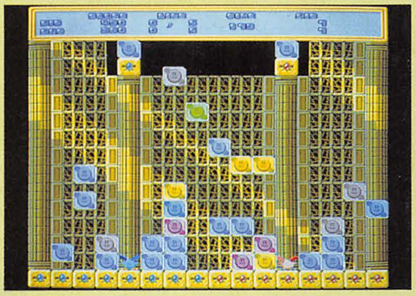


PITA PAT
PC98 / X68K

ビクター音産／アクションパズル／(PC98)5，3.5'2HD，(X68K)5'2HD／6,800円／1月24日

PIT君を操作し，降り積もったブロックを押したり，消したりして揃えていくアクション・パズル。互いの陣地に入り込み，妨害しあう対戦モードが売り。



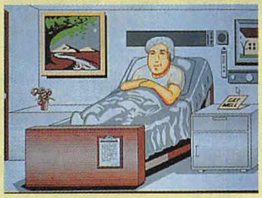


■発売日変更情報……●レイルロード・タイクーン（PC98／マイクロプローズジャパン）12月上旬→12月6日●プレイメーカー・フットボール（PC98／システムソフト）1月中→1月下旬●フレイ（PC98／マイクロキャビン）12月上旬→12月12日●幻影都市（PC98，MSXturboR／マイクロキャビン）12月上旬→12月14日●義経（PC98／日本ソフテック）12月中旬→11月28日●CGシンジケートVol.1（TOWNS／R-KEY）12月中→12月20日●天下統一88（PC88／システムソフト）12月中→未定●スターウォーズ（X68K／ビクター音産）12月中旬→12月13日●大戦略III'90（X68K／システムソフト）12月中旬→12月下旬●パンツァーカイル（PC98／システムソフト）12月下旬→12月26日●ロボクラッシュ（PC98／システムソフト）12月下旬→12月26日●麻雀遊園地（PC98，X68K／ホームデータ）12月下旬→12月20日●ロイヤルブラッド（PC98／

TOWNS ライフ&デス 海・移植

ビング／SLG／CD-ROM／8,800円／1月24日

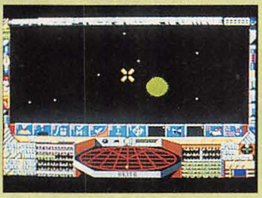
欧米で大ヒットした手術SLGがTOWNSに登場。打診や超音波スキャンなど，現実の方法そのままに患者を診断し，手術する。グラフィックが独特。



PC98 エリートプラス 海・移植

マイクロプローズジャパン／SLG／5,3.5'2HD／10,800円／1月25日

ヨーロッパで大ヒットしたSF・SLGが日本に上陸。自分の宇宙艇を好きなように改造し，広大な宇宙に住むエイリアンたちと貿易する。データ量がすごい。



PC98 シュヴァルツシルトIII惑星デスペラン

工画堂スタジオ／SLG／5,3.5'2HD／12,800円／1月中

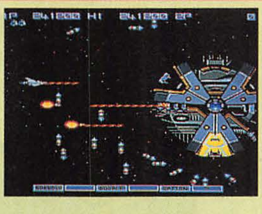
工画堂スタジオのシナリオSLGシリーズの第3弾。シュヴァルツシルトⅠの約20年前，ガーディナル星域が舞台となる(前作は不要)。艦隊司令官の任命，外交の選択肢の増加，戦闘方式の大幅変更（1対1となり，パソコンが自動処理してくれる）等を採用し，全体的に自由度の高いシステムに生まれ変わった。



X68K グラディウスII ア・移植

コナミ／シューティング／5'2HD／9,800円／2月7日

アーケードで超人気を誇った同作品がX68Kに。巧みなゲーム・バランス，バラエティに富んだステージ構成が人気の秘密。移植度高し。MIDI対応。





TOWNS 伊忍道・打倒信長 パ・移植

光栄／SLG／CD-ROM／11,800円／1月下旬

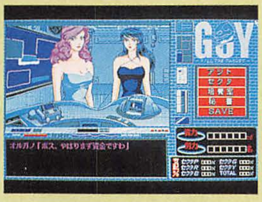
ご存じ「リコエイションゲーム」の最新作のTOWNS版。プレイヤーは伊賀忍者となり，仇敵・信長の首を狙う。歴史上の実在人物も多数登場。



アフターケア PC98 GUY

ドア／SLG／5,3.5'2HD／12,800円／12月20日

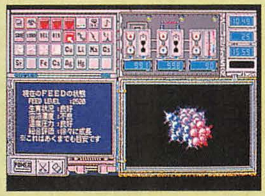
プレイヤーは悪の秘密結社の総帥となり，怪人を合成して妨害者「GUY」に対応しながら日本征服を目指す異色のSLG。政略的な要素もからんでくる。



アフターケア PC98 フィード

亀島産業／SLG／5,3.5'2HD／12,800円／12月1日

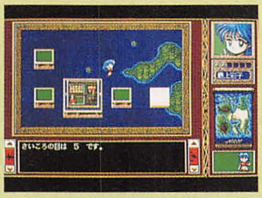
コンピュータの画面内で生物を培養するという異色のゲーム。成長させると，生物「FEED」は別のFEEDと戦うようになる。はたしてどこまで強くなる？



アフターケア PC98 魔彩子雀（まあさいこうじゃん）

コスモスコンピューター／麻雀／5,3.5'2HD／8,800円／12月中

スゴロクRPGともいえる冒険麻雀（女の子つき）と，段位戦，フリー勝ち抜き戦等がある正統派麻雀の2とおりで楽しめる。マウスのみでプレイ可。



アフターケア PC98 ロードス島戦記II五色の魔竜

ハミングバードソフト／RPG／5,3.5'2HD／9,800円／12月21日

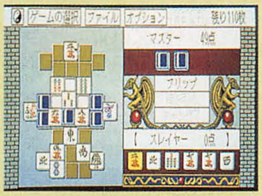
リプレイや小説などでおなじみ『ロードス島戦記』の続編にあたる。ターボコンバット や，スペシャルNPCの採用など，システム面も改良されている。



アフターケア MSX2 J3100 X68K スーパー上海・ドラゴンズアイ

ホット・ビィ／パズル／各機種ななりのメディア／6,200円／(MSX2,J3100)12月中，(X68K)1月中

大好評の『スーパー上海』がさまざまな機種に移植される。新ゲーム「ドラゴンズアイ」に，牌やレイアウトの追加等，前作よりもパワーアップしている。

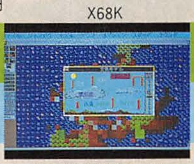


---

6 前回5位 6回 **伊忍道・打倒信長**
光栄9,800円(サウンドウエア付)/12,200円　PC-98,PC-88SR,MSX2,X68K



7 前回3位 5回 **シムアース**
イマジニア 12,800円　PC-98,FM TOWNS,J3100,Mac



8 ★ **アドバンスドロードモナーク**
日本ファルコム 9,800円　PC-98



9 前回8位 4回 **ワイアラエの奇蹟**
T&Eソフト 7,800円　PC-98



10 ★ **ウルティマVI～偽りの予言者**
ポニーキャニオン 9,800円　PC-98,FM TOWNS



順位	前回	タイトル
11	前9位／2回	指輪物語 第一巻 旅の仲間 スタークラフト／12,800円 PC-98
12	↑前16位／12回	信長の野望・武将風雲録 光栄／9,800円／12,200円 PC-98,PC-88SR,X68K,FM TOWNS,MSX2
13	前7位／2回	アークスIII ウルフチーム／9,800円 PC-98
14	★	遥かなるオーガスタ HDパック T&Eソフト／14,800円 PC-98
15	★	クムドールの剣 アスキー／9,800円 PC-98
16	↑再登場／4回	スーパー上海ドラゴンズアイ ホット・ビィ／7,800円 PC-98,FM TOWNS
17	★	飛翔鮫 カネコ／8,800円 X68K
18	前14位／12回	A列車で行こうIII アートディンク／①12,800円②14,800円 ①PC-98②X68K,FM TOWNS
19	前10位／3回	キャメルトライ 電波新聞社／8,800円 X68K
20	↑再登場／25回	遥かなるオーガスタ T&Eソフト／12,800円 PC-98,X68K,FM TOWNS

毎年のことではあるが，年末商戦のあおりを受けて，1月は発売されるソフトの本数が非常に少ない。とはいえ，力作もいくつか見られ，なかでも注目度No.1はX68K版『グラディウスII』。かなりの移植度ということなので，ファンには涙ものだろう。『シュヴァルツシルトIII』はシステムの大幅変更が特徴。上位入りも期待できそうだ。

光栄）未定→12月21日●天舞～三国志正史～(PC98／ウルフチーム) 12月中→12月中旬●ウルフパック（PC98／ブローダーバンドジャパン）12月中→12月下旬●ウェルトリス（PC98／BPS）12月中→2月以降●バランス・オブ・プラネット（PC98／アクレイムジャパン）12月中→2月中●沈黙の艦隊（PC98／ジーエーエム）11月21日→12月中旬●ノスタルジア（PC98N／シュールド・ウェーブ）12月15日→12月20日，12,800円●アルシャーク（X68K／ライトスタッフ）11月15日→12月6日●KIGEN（PC98／リバーヒルソフト）12月12日→12月18日

もうすぐBirthday

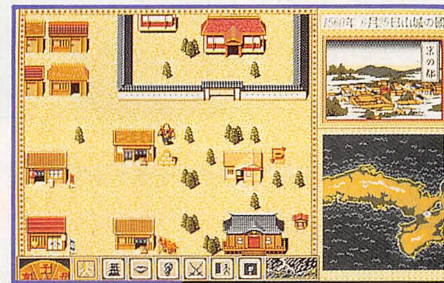
92年も，春からやります！今年も光栄は絶好調!!
PC98用『三國志III』，『太閤立志伝』(光栄)

91年は『信長の野望・武将風雲録』や『伊忍道・打倒信長』など，信長関係のゲームが多かった光栄。その信長パワーを引き継いで，いよいよもう一つの人気シリーズ『三國志』の新作が登場だ。

今回の『III』は，いくつかマイナー・チェンジがなされている。武将にランクが設定されていたり，マップが今までのエリア方式から城を中心としたポイント方式に変わっている。グラフィックも大幅に変更されていて，前作までとは，またちがった趣(おもむき)のゲームになっているぞ。

また『伊忍道』で人気のあったリコエーション・ゲームの新作『太閤立志伝』も近々登場だ。豊臣秀吉を主人公に，戦国の世を成り上がっていく出世ゲーム(？)だ。RPGとSLGがドッキングしたこのシリーズ，今回もかなり期待できそうだ。

昨年の11月21日に株式を店頭公開して，ますます力の入っている光栄。今年もパワー全開って感じだね。





▲
太閤立志伝▶



◀三國志III
▼



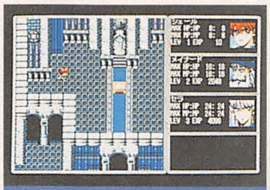
(画面写真は開発中のものです)

最新版パソコンソフト発売予定日Data Base(12月5日調べ)

発売日	タイトル	対応機種	発売元	解 説
12月13日	大戦略III'90	TOWNS	ペガサスジャパン	システムソフトのSLGをTOWNSに移植
12月15日	モンスタープラネット2255	TOWNS	日本メディアプログラミング	モンスター合成を取り入れたリアルタイムSLG
1月予定	ブルー	PC98	ソフコム	自由度の高いシナリオがウリのRPG
	TAKERUディスクわあるど	PC98	ブラザー工業	毎月発売のTAKERUオリジナルディスクマガジン
2月20日	ヴェルスナーグ戦乱	X68K	ファミリーソフト	20本のシナリオを収録したRPG
2月21日	ディスクステーション98第10号	PC98	コンパイル	記念すべきDS98第10弾
2月予定	三國志III	PC98	光栄	おなじみのSLGシリーズ第3弾
	ホーリーナイト	PC98	エニックス	『アンジェラス』の続編AVG
	メック・ブリゲード	PC98	ビクター音産	ソ連とヨーロッパが戦うウォーSLG
	ふしぎの海のナディア	PC98, X68K	ガイナックス	NHKの人気アニメをオリジナルシナリオでAVG化
	マスターオブモンスターズII	X68K	システムソフト	PC98からの移植SLG
	シュートレンジ	X68K	ビッツー	対ロボット戦のSLG
	ウォーサム	TOWNS	富士通	アミガで発売されていたシューティング・ゲームの移植
3月1日	グロス・ドイチュラント	PC98	ジェネラル・サポート	第二次世界大戦のヨーロッパを舞台にしたSLG
3月10日	笑ゥせぇるすまん第3巻	PC98	コンパイル	アニメが原作のAVGシリーズの第3弾
	笑ゥせぇるすまん第2巻	MSX2	コンパイル	PC98からの移植AVG
3月21日	ミラーズ	TOWNS	SOFBOX	PC88SR・CD-ROMからの移植版
3月予定	太閤立志伝	PC98	光栄	豊臣秀吉の生涯を描くリコエーションゲーム
	スペシャルステージ	PC98	ブラザー工業	パリ・ダカールラリーが舞台のラリーSLG
	キング&クイーン	PC98	ブラザー工業	中世を舞台にしたRPG
	リューヌ伝説	PC98	ブラザー工業	ポプコム連載の人気コーナーをゲーム化
	機動戦士ガンダムアドバンストオペレーション	PC98	ファミリーソフト	オペレーションシリーズの最新作
	川中島異聞録	PC98	呉ソフトウェア工房	DUEL川中島のRPG版
	F29 RETALIATOR(仮)	PC98	イマジニア	ポリゴンを使用したフライトシミュレーター
3月予定	マイト&マジックIII	PC98, X68K, TOWNS	スタークラフト	難解な3D・RPG第3弾
	棋太平(仮)	X68K	SPS	PC98で発売されている将棋ゲームを移植
	ブルー	TOWNS	ソフコム	自由度の高いシナリオがウリのRPG
	ノスタルジア	TOWNS	シュールド・ウェーブ	X68Kの新感覚AVGを移植
	ピラミッド・ソーサリアン	MSX2	ブラザー工業	MSX2版『ソーサリアン』追加シナリオ第2弾
4月予定	デストラクション	PC98	ソフトスタジオWING	『白と黒の伝説』の完結編にあたる
	F1コンストラクターズ	PC98, TOWNS	ソフトスタジオWING	固定画面でのレーシングSLG
6月予定	GE・TENII～信長・東方覇業伝～	PC98	ホクショー	信長を操作してアジア連邦成立を目指すSLG
7月予定	ノスタルジア2	PC98, TOWNS	シュールド・ウエーブ	独特の雰囲気を持つAVGの続編が登場
発売日未定	ソードワールドPC	PC98	T&E SOFT	同名テーブルトークRPGのパソコン版
	ミスタープロ野球'92	PC98	T&E SOFT	1/fゆらぎなどを取り入れた本格的野球シミュレーション
	ペブルビーチの波涛	PC98	T&E SOFT	『遙かなるオーガスタ』の拡張コース
	平家物語	PC98	呉ソフトウェア工房	発売は来年末になりそう
	パワーシンガー	PC98	EPICソニー	音楽魔法というニューシステムを取り入れたRPG
	SUZAKU	PC98	ウルフチーム	オリジナルの3D・RPG
	雀豪3(仮)	PC98	ビクター音産	雀豪シリーズの最新作
	ティラム・バラム	PC98	ライトスタッフ	クトゥルフ神話をもとにしたRPG
	映画狂殺人事件	PC98	シンキングラビット	シンキングラビット伝統の推理AVG
	スターファイター(仮題)	PC98	スタークラフト	ファンタジー・シリーズ作者の手による超大作。発売は年末予定
	アマランス2	PC98	風雅システム	好評だったRPGの続編
	アーリーキングダム	PC98	シーツゥワールド	シーツゥネットを利用した通信プレイが可能なRPG
	ダンセ・マカブレ	PC98	テクノグラード	中世ファンタジーを舞台にした推理物のAVG
	スペースクエストIV	PC98	シェラオンラインジャパン	IBM-PCから移植のスペースオペラAVG
	F19ステルスファイター	PC98	マイクロプローズジャパン	ステルスを操るフライトシミュレータ

ソフトベンダーTAKERU 今月の人気ソフト・ランキング

（調査期間：11月6日〜12月8日）



1 RPGツクールチャイムズクエスト
ログインソフト／4,800円／PC-98／★



2 NOBLE MIND(ノーブルマインド)
アルファシステム／5,900円／X68K／★



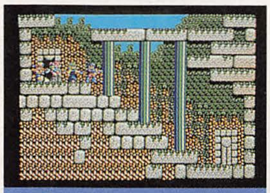
3 電脳倶楽部43号
満開製作所／1,200円／X68K／★



4 パンドラボックス
パンドラボックス／4,800円／PC-98／★



5 年賀状イラスト集 猿
MPC／3,000円／PC-98, X68K／★



6 ソーサリアン
TAKERUソフト／6,800円／MSX2／前4位



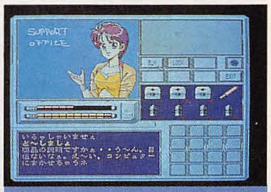
7 箱舟に乗って
ログインソフト／2,000円／X68K／★



8 新撰組
ウルフチーム／7,800円／PC-98／★



9 RESULT(リザルト)
ログインソフト／2,000円／PC-98／★



10 麻雀マスター
アレックス／7,800円／X68K／前1位

11 電脳音楽クラシック1
満開制作所／2,000円／X68K／前7位

12 F-Card GT
クレスト／8,000円／X68K／前5位

13 Ko-WINDOWアプリケーション集1
フリーウエア／1,600円／X68K／前8位

14 DINOLAND
ウルフチーム／7,800円／X68K／★

15 シュバルツシルトII
工画堂スタジオ／7,800円／X68K／前6位

16 優駿Ver.1.2
プログレス／6,000円／PC-98／前10位

17 電脳倶楽部42号
満開製作所／1,200円／X68K／前2位

18 毀(き)
ソフトプラン／4,000円／PC-98／★

19 学園都市Z
ストライカー／5,900円／PC-98, X68K／前16位

20 三国志演義
ソフトプラン／3,000円／PC-98／前13位

ソフトベンダーTAKERUに関する問い合わせ先 〠467 愛知県名古屋市瑞穂区苗代町2-1 ブラザー工業㈱ TAKERU事務局 ☎052-824-2493

発売日	タイトル	対応機種	発売元	解説
発売日未定	スペースインベーダ	PC98	ウイズ	なつかしのタイトーのアーケードゲームを移植
	ノア	PC98, X68K	M.N.M.software	人類の生い立ちから滅亡まで描くSLG
	サバッシュII	PC98, PC88, X68K	グローディア	ポプコム監修RPG第2弾
	シムアント	PC98, X68K, J3100	イマジニア	『シムシティ』『シムアース』に続く第3弾
	ヴェインドリーム	X68K, TOWNS, MSX2	グローディア	PC88からの移植。現在発売を検討中
	麻雀悟空・天竺への道	PC98, X68K, TOWNS, J3100	シャノアール	麻雀を勝ち抜いて天竺へ迎え！
	ネメシス'90	X68K	SPS	MSX版『グラ2』が大幅にバージョンアップ
	エイリアンシンドローム	X68K	電波新聞社	セガのアーケード・ゲームの移植版
	？？？？？？	X68K	電波新聞社	ごめんなさい。タイトルはもうしばらくお待ください
	チェイスH.Q.	X68K	日本デクスタ	タイトー『チェイスHQ』の移植版
	サークII	X68K	マイクロキャビン	PC98, 88からの移植版
	ガンバスター	X68K	ガイナックス	オリジナルのシューティング・ゲーム
	ウルティマVI	X68K	ポニーキャニオン	PC98からの移植
	達人	X68K	インターステート	東亜プランのアーケードSTGの移植
	究極タイガー	X68K	インターステート	東亜プランのアーケードSTGの移植
	鮫！鮫！鮫！	X68K	インターステート	東亜プランのアーケードSTGがX68Kに登場
	スピンディジーII	X68K	アルシスソフト	PC98からの移植版
	レッサーメルン	X68K	パンサーソフトウェア	人と神との戦いを描いたRPG
	プログラム	X68K	M.N.M.software	プレイヤーの自由度の高いパズルゲーム
	FIFTY TEMPEST	X68K	ファミリーソフト	全15面のシューティングゲーム
	シムアース	X68K	イマジニア	『シムシティー』につづく超話題作
	レミングス	X68K, TOWNS	イマジニア	アミガで人気のアクション・パズルゲームの移植
	指輪物語第1巻	X68K, TOWNS	スタークラフト	PC98からの移植版
	幻影都市	X68K, TOWNS	マイクロキャビン	PC98, MSXturboRからの移植

発売日	タイトル	対応機種	発売元	解説
発売日未定	バトル	X68K, TOWNS	ジーエーエム	PC98, 88からの移植
	倉庫番リベンジ	X68K, TOWNS	シンキングラビット	ユーザーの作品集
	F29 RETALIATOR(仮)	X68K, TOWNS, J3100	イマジニア	PC98からの移植
	パワーモンガー	TOWNS	イマジニア	『ポピュラス』の作者による新作
	インフェスティション	TOWNS	ビクター音産	宇宙空間での3Dフライトシミュレーター
	関ヶ原	TOWNS	アートディング	PC98からの移植版
	スーパーリアル麻雀PII／III(仮)	TOWNS	ピング	セタの根強い人気のアーケード・ゲームを1本にして移植
	レインボーアイランドEX	TOWNS	ピング	タイトーのアーケード・ゲームを移植
	ハープーン	TOWNS	富士通	アミガで発売されていたSLGの移植
	ウルティマIV／V	TOWNS	富士通	IVとVが一枚のCD-ROMに収録されている
	R-TYPE	TOWNS	ハドソン	アイレムのアーケード・ゲームの移植版。もうすぐ発売予定
	紫禁城	TOWNS	スキャップトラスト	麻雀牌を使ったパズルゲーム
	CGシンジケートVol.2	TOWNS	R-KEY	インタラクティブ・エンタテイメントシリーズ第2弾
	エメラルドドラゴン	TOWNS	グローディア	人気のRPGを移植
	麻彩子雀	TOWNS	コスモスコンピュータ	PC98からの移植版
	沈黙の艦隊	TOWNS	ジーエーエム	PC98からの移植
	ABEL	TOWNS	ファミリーソフト	エイリアンに支配されている近未来の地球が舞台のRPG
	第4のユニットシリーズ第7弾	TOWNS	データウエスト	タイトルはまだ未決定
	シムシティ	MSX2	イマジニア	あまりにも有名なSLGの移植
	プリンセスメーカー	MSX2	マイクロキャビン	ガイナックスから発売されている子育てシミュレーションの移植
	BURAI下巻・完結編	MSX2	リバーヒルソフト	PC98からの移植。ゴールデンウイーク頃発売の予定
	チャイム	機種未定	システムサコム	ノベルウェア・タイプの女子高生シミュレーション

■発売中止が決定した作品……サンダーチョッパー（PC98／サブロジック），UFO（PC98／サブロジック）**■開発休止中の作品**……PGAツアーゴルフ（PC98／イマジニア）

Video Game ビデオゲーム

監修：やんま

今月の人気ソフト・ランキング HOT・20

『WWFレッスルフェスト』が予想以上の健闘。やはりテクノスジャパンのプロレス伝説は不滅か？ 3位には『ゼクセクス』が浮上。コナミ・シューティングの底力を見せている。注目を集めていた『キャプテン・コマンドー』は初登場19位とふるわず。4人用の筐体のみの発売で台数がでなかったことと，いまだに『ストII』人気が続いていることが原因だと思われる。

1 前1位
ストリートファイターII
カプコン
格闘アクション



2 ↑前4位
WWFレッスルフェスト
テクモ，テクノスジャパン
プロレス・シミュレーション



3 ↑前10位
ゼクセクス
コナミ
横スクロール・シューティング



4 前3位
ファイナルラップ2
ナムコ
F-1ドライブ・シミュレーション



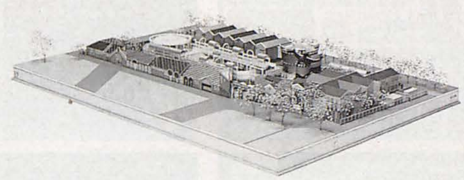
5 ↑前7位
スターブレード
ナムコ
スペース・ガン・シューティング

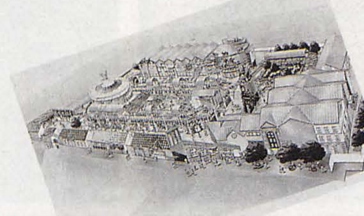


ナムコ『ワンダーエッグ』2月29日より二子玉川園にオープン！

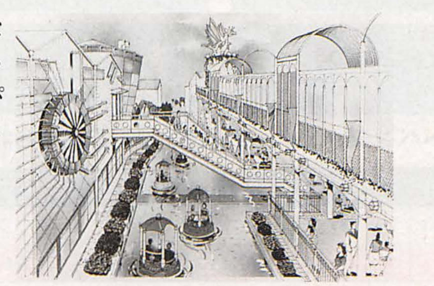
ナムコは今年の2月29日より東京，二子玉川園に『ナムコ・ワンダーエッグ』という都市型テーマパークをオープンさせる。

この『ワンダーエッグ』は，「ワンダーイマジネーション」を基本テーマに，新しい発見や驚き，そして出会いのあるイマジネーション空間を創造し，訪れる人，ひとりひとりが主人公となれるようにということを目指したナムコ・オリジナルの都市型テーマパーク。家族づれから，若いカップルまで，いつでも，誰でも，何度でも，気楽に楽しめるような場所になるとのことなんだ。



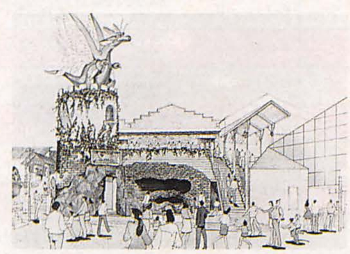


総面積は8,807㎡。この中には花博で大好評だった『ギャラクシアン³』，『ドルアーガの塔』をはじめとして，カート同士が激しくぶつかりあって点数を競う『フューチャーコロシアム』や，ストーリー体験型占い『占い魔女の館』，肉眼では見ることのできないファントム達を特殊スコープで退治する『ファントマーズ』，超リアルなドライビング・シミュレータ『シムロード』など，おもしろそうな参加体験型アトラクションがいっぱい並ぶ予定なんだそうだ。そして，その他にも，パーク内の行動を克明に印字，思い出として持ち帰ることのできるというカード「カルラカード」をチケットに採用したりなど，新しい試みがいっぱい。



現実を忘れて1日中，夢の中で遊んでいるような，きっとそんな空間になるんじゃないかな。

営業期間：1992年2月29日～1996年4月30日（50か月）
営業時間：10:00～22:00（季節により短縮）
利用料金：入園料　大人800円，小人400円
　　　　　アトラクション　1回200円～600円



ジャレコ，プライベート・ショー開催

昨年の12月4日，東京・品川のホテルパシフィックでジャレコのプライベート・ショーが開催された。



このショーで見ることができたのは，先日のAMショーで出展されていた格闘アクション・ゲーム『64番街』と，対戦プレイのできるF-1ドライブ・ゲーム『F1グランプリスター』，クレーン（人形とり）の『ワンダーハンティング』など。

中でも注目を集めていたのは，『F1グランプリスター』。自車が大きく描かれていて，スピード感と迫力は十二分。グラフィックが美しく，ラインズームなどで立体的に表現された雲の流れが印象的なゲームだった。

『64番街』は2月，『グランプリスター』は3月発売予定とのことである。



新作ソフトData Base

クイズ廊下に立ってなさい

セガ／クイズ／価格未定／12月

プレイヤーの年令に合わせて問題が出題されるという点で人気を博した『クイズ宿題を忘れました』の続編が登場。4人同時プレイが可能。

前作時からちょっと成長した男の子と女の子。そして博士（通称：ドク）とロボット（通称：スクーター）が，ある日，博士の作ったタイムマシンに冗談で乗り込んでいると，本当にタイムマシンが動きだしてしまい，過去にとばされてしまった。しかも，行った先でタイムマシンが壊れてしまい，部品がなくなってしまったのだ。元の時代に戻るためには，邪魔をするやつらのだすクイズに答え，部品を取り戻さないといけないのだ。

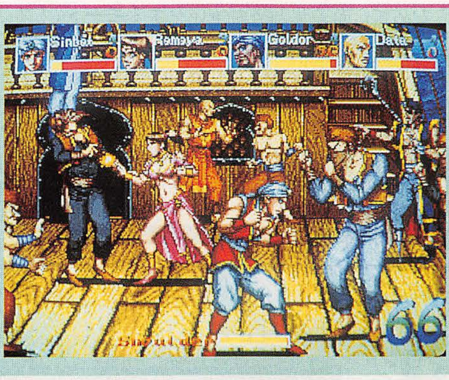


アラビアンファイト

セガ／格闘アクション／価格未定／2月

最大4人同時プレイ・途中参加可の格闘アクション・ゲーム。アラビアを舞台に，4人の主人公たちが，さらわれた姫を助けだし，悪魔に心を売った魔王ザザビスから世界を救うために戦いの旅を続ける。キャラクターは『ピットファイター』のようにズームアップで奥行きを表現。また，魔法などを使用すると256色で描かれた美しくダイナミックなアニメーション・デモを見ることができる。

登場キャラは船乗りの「シンドバット」，城で仕える召使い「ラマーヤ」，城の戦士「ゴルドー」，僧侶「ダッタ」の4人。全7ステージ・22シーン。全編にインド，アラビアの神秘的な雰囲気が流れる。



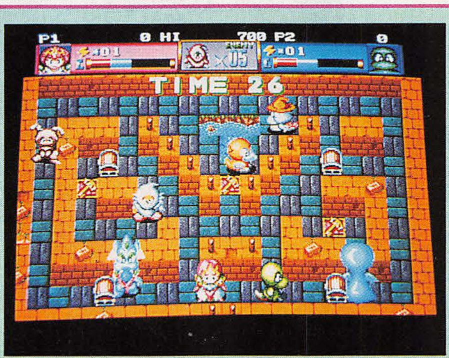
セルフィーナ

ローラトロン，イーストテクノロジー／アクション／業者価格138,000円／発売中

2人同時プレイ，途中参加可のアクション・ゲーム。モンスターが人々を苦しめていた時代のこと。小さな魔法使いセルフィーナは，モンスター達が人々から奪い取った財宝を奪い返すため，お供に小さなドラゴンのリッチリッチを連れて冒険へ出発する。

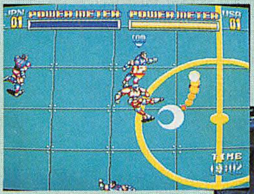
4方向レバーで1Pはセルフィーナ，2Pはリッチリッチを操作。Aボタンでショット，箱の持ち上げ。Bボタンでまわりの敵を気絶させることのできるサンダーを使う。

敵は箱に閉じ込め，鍵のマークの上に投げ込めば倒すことができる。時間内にすべての敵を倒せば面クリアだ。全50面。

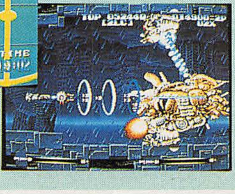


その他の新作情報

NEO・GEOの新作では，サッカーゲーム『サッカーブロール』，格闘ゲーム『ミューティション・ネイション』，横スクロール・シューティング『ラストリゾート』などが発表された。期待は新感覚のサッカーゲーム『サッカーブロール』。これは『2020スーパーベースボール』のように，未来のサッカーを題材にしたゲームで，登場する選手はすべてロボット。いろいろなシュートが打てたり，敵の選手にヒート・ショックを与えて身動き不能にしたりできるなど，設定を見る限りでは大変魅力を感じさせる内容になっている。



▲『サッカーブロール』

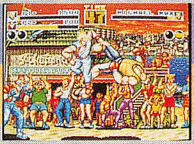


▼『ラストリゾート』

6 前6位 スーパーワールドスタジアム　ナムコ　ベースボール・シミュレーション



7 ↑前16位 NEO・GEO(MVS)　SNK



8 ★ タンブルポップ　データイースト　コミカル・アクション



9 前9位 ボンバーマン　アイレム　アクション



10 前5位 ザ・キングオブドラゴン　カプコン　ファンタジック・アクション



順位	前回	タイトル
11	前2位	機動戦士SDガンダム　バンプレスト／アクション
12	前9位	クラッチヒッター　セガ／ベースボール・シミュレーション
13	前13位	スーパーモナコGP　セガ／F-1ドライブ・シミュレーション
14	↑再登場	スーパーバレーボール'91　ビデオシステム／バレーボール・シミュレーション
15	★	レールチェイス　セガ／ガン・シューティング
16	★	スパイダーマン　セガ／格闘アクション
17	★	ハチャメチャファイター　テクモ，NMK／横スクロール・シューティング
18	前17位	サンダードラゴン　テクモ，NMK／縦スクロール・シューティング
19	★	キャプテン・コマンドー　カプコン／格闘アクション
20	前20位	ファイナルファイト　カプコン／格闘アクション

NEO・GEO（MVS）が16位から7位へといっきに急上昇。この急上昇の影には近未来ベースボール『2020スーパーベースボール』と手軽に楽しめるレースゲーム『スラッシュラリー』の活躍があるものと思われる。去年に続いて，今年も続々とNEO・GEOソフトが登場するようなので，ますますNEO・GEOからは目が離せない。個人で購入したいと思う人も増えたのでは？

海外 OVERSEAS パソコン

監修：猪野清秀

今月の人気ソフト・ランキング HOT★10

マキシス社の最新作『シムアント』が初登場でいきなり1位を獲得した。理科の教材にも使えるすばらしいSLGであるし，おもしろさは保証済み。これからもしばらくはベストテンに顔をだし続けることだろう。他機種への移植も待ち遠しい。10位『ベイン・オブ・ザ・コズミックホージ』はついに国内版が発売された。そのむずかしさに涙するプレイヤーも続出か!?

順位	タイトル
1	シム アント Sim Ant(MAXIS) SLG/Mac/11,000円
2	ウィングコマンダーII Wing Commander II(ORIGIN) SLG/IBM-PC/12,000円
3	フライトシミュレータ V.4 Flight Simulator V.4(MicroSoft) SLG/IBM-PC, Mac/12,000円
4	ガンシップ2000 Gunship 2000(MicroProse) SLG/IBM-PC/10,000円
5	レミングス Lemmings(Psygnosis) パズル/Amiga, IBM-PC/8,000円
6	マイトアンドマジックIII Might & Magic III(New World Computing) RPG/IBM-PC/9,000円
7	バーバリアンIII Barbarian II(Psygnosis) ACT/Amiga/7,000円
8	トリスタン Tristan(Amtex) ACT/Mac/10,000円
9	スペクトラ Spectre(Velocity) ACT/Mac/8,000円
10	ベイン・オブ・ザ・コズミック・フォージ Bane of the Cosmic Forge(Sir-Tech) RPG/Amiga, IBM-PC, Mac/9,000円

「シム」シリーズ最新作『シムアント』マック版登場！

先月の『M&MIII』に引続き，今月も話題の最新作を紹介しよう。今月は，『シムシティー』や『シムアース』など，観察型SLGブームの口火を切った作品をつくりだしたマキシス社のウィル・ライト氏の新作『シムアント』だ。

「シム」シリーズ第3弾でもあるこの『シムアント』は，以前ウィル・ライト氏が訪日したときに紹介したとおり「蟻（アリ）」の生活をシミュレートしたゲームである。『シムシティー』『シムアース』と，しだいに規模が大きくなっていくので，つぎは『シムスペース』か？などと思われたが，じつはもっと小さい「アリ」であった。それにしても「アリ」に着目する点は，奇抜ささえ感じられる。

『シムアント』には「クイック・ゲーム」「フルゲーム」「実験用ゲーム」と，三つのプレイモードがある。「クイック・ゲーム」はプレイヤーが黒アリとなって，赤アリと勢力争いをするモード。「フルゲーム」は，ゲームの舞台となっている裏庭すべてを支配して人間すら追い出すことを目的とするモード。そして「実験ゲーム」は，アリの生態をいろいろと実験できるモードである。

対応機種は今のところマッキントッシュのみ。価格は12,800円（税別）。イマジニアからの発売で，日本語版もある。そう遠くないうちに，他機種への移植も行なわれるであろうから，期待して待っていてほしい。



▲これが『シムアント』の基本画面だ。早く遊びたいものである

新作ソフトData Base

本コーナーでは，編集部が選んだおすすめの４本を紹介している。

（スピードボール2）

SPEED BALL 2

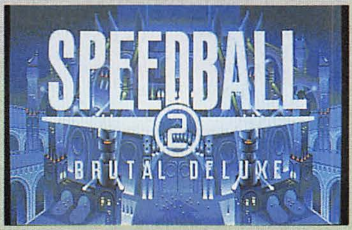
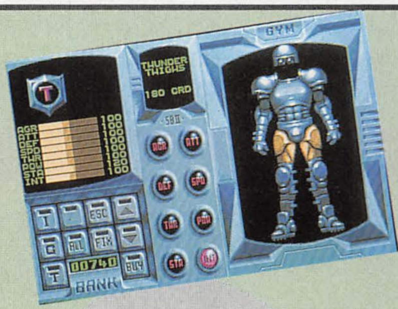


IMAGE WORKS
AMIGA, ATARI-ST
$39.95

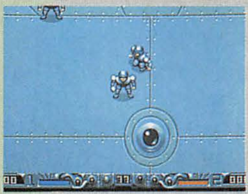
機械文明が発達した近未来，物質的欲求に満足した人類は，しだいに遊びに飢えてくるようになった。そこで登場したのが，格闘技とサッカーを混ぜ合わせたような新スポーツ「スピードボール」だ。

チームは普通の選手8人とゴールキーパー，そして補欠3人から構成される。操作そのものは一般のサッカー・ゲームと同じように，一番ボールに近い自チーム選手を動かすという簡単なもの。ただサッカーと大きくちがうのは，敵選手がボールを持っていようとなかろうと，タックルなどの攻撃を仕掛けても構わないという過激なルールにある。当然のことながらボールの周辺では，プロレスに勝るとも劣らない肉弾戦が繰り広げられることになる。しかし相手プレイヤーをノックダウンさせてしまうと，ペナルティーとして相手チームに点数が入ってしまうのだ。

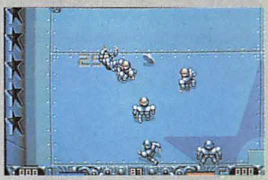
その他，コート上に落ちているアイテムを拾って，パワーアップをすることもできる。1試合はたったの90秒だが，白熱した試合になることはまちがいなし。文句なくおすすめの1作だ。



▲まずは選手のパワーアップ。資金がある限り，好きなように能力をあげられる



◀試合開始。ボールはフィールド中央の穴からはじき出される



▶フィールド上は無法地帯。何をやっても構わない。それ叩け，蹴れ，ころばせ！



◀監督モードもある。このモードでは，選手のポジションも決定できるのだ

（ストライク フリート）

STRIKE FLEET



ELECTRONIC ARTS
AMIGA, ATARI-ST
$49.95

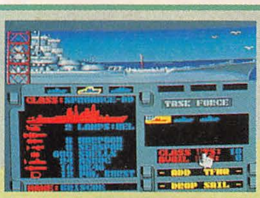
米ソの冷戦は終結し，世界規模での軍縮が進んでいるものの，駆逐艦や戦艦など，軍艦のファンはまだまだ多く存在する。以前紹介した『ハープーン』なども それに答えたもので，アメリカでは大変ヒットしたのである。そんなファンにお見せしたいのが，この『ストライク フリート』だ。

サブ・タイトルにある「現代海戦を体験しよう」という言葉からもわかるとおり，『ストライク フリート』は気軽に海戦を楽しもうという主旨のSLGである。

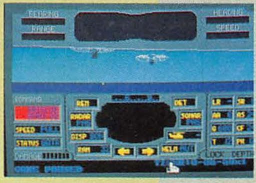
プレイヤーが使える西側艦船は12種類。最近とくに有名になったイージス艦から，200トンくらいの重さしかないミサイル艇までいろいろそろっている。これらの艦船の中から，ポイントの範囲内で好きな船を選んで艦隊を組んだら，いよいよゲーム・スタート。

ヘリコプターや最新ミサイル，トマホークまでを駆使して，敵の潜水艦や敵艦船を発見し，攻撃をするのだ。

用意されているシナリオは14。さらに八つのシナリオを連続してプレイするキャンペーン・シナリオもあるぞ。



◀自分の艦隊の編成。好みの艦を選ぶもよし，趣味に走るもよし



▶戦闘区域に侵入。搭載してある対潜ヘリを先行させる



▲まずは戦闘海域の選択。各海域の特徴をつかんでおこう



▲敵艦発見…と思ったら味方の船でした。まちがえて攻撃しないように

（エルフ）

ELF



OCEAN
AMIGA
$49.95

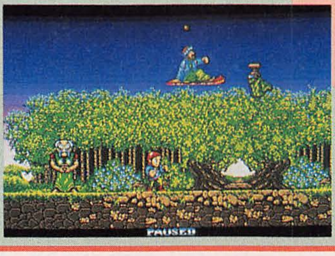
主人公はコーネリアスという名のエルフ。ある日ガールフレンドのエリーザが誘拐されてしまった。彼女を救う決意をしたコーネリアスは，森や廃虚，峡谷，そして城など合計八つのステージをクリアせねばならないのだ。

ゲーム中では主人公は，フィールドの中を走り回ったりジャンプしたりと，まるでこのタイプのゲームで有名な作品『シャドーオブザビースト』のように駆けめぐる。ファンタジー版『シャドーオブザビースト』と言ってもいいだろう。

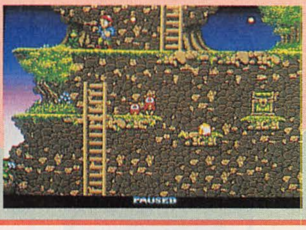
注目したいのはアイテムとショップのシステム。フィールド上には河童のようなペットと，8種類の薬草が落ちている。これらを拾い集めるだけなら他のゲームと同じなのだが，その組み合わせによってショップで魔法が買えるのだ。まるで『ウルティマ』シリーズのような魔法システムを楽しみながらプレイしてほしい。



▲これが噂の薬草の一覧。これらの薬草を手に入れないと，ゲームのクリアはむずかしい



◀画面中央にいる小人のような人物が主人公。上を魔法のじゅうたんで飛んでいる怪人物は敵である



◀階段あり，橋あり，ジャンプしないと通れない崖あり…数々の難関を乗り越えろ！

（アムニアンズ）

AMNIONS

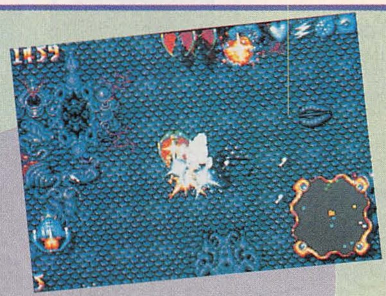


PSYGNOSIS
AMIGA
$49.95

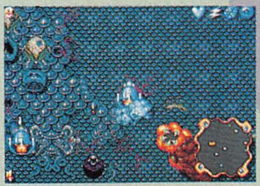
最近はジェネシス（アメリカ版メガドライブ）市場にも進出し，ますます意気盛んなシグノシス。そのシグノシスの最新作を紹介しよう。

ゲーム内容は簡単なシューティング・ゲーム。自機には慣性が働いていて，自由に動かすのには少々コツがいる。用意されているステージは合計で10。それぞれのステージには，グロテスクなモンスターがうじゃうじゃ集まってくる。彼らを与えられたパーセンテージの分だけ倒すか，助けを求めているヒューマノイドを規定数だけ助ければステージ・クリア。おもしろいのはパワーアップのシステム。あちこちに散らばっているDNAを拾い集めることで，自機はどんどん強くなっていくというものだ。例えばグリーンのDNAなら20秒間シールドが張られるといった具合いである。

まるで悪いDNAを倒しつつ，良いDNAを吸収してどんどん進化していくような，なんとなくミクロの世界にいる気分にさせてくれるゲームである。もちろん驚くばかりのグラフィックはいままでどおりである。



▲集中砲火を受ける自機。これではクリアはむずかしい



◀中央にいる，卵型の宇宙船が自機。左側に表示されている自機は，残り耐久力を示している

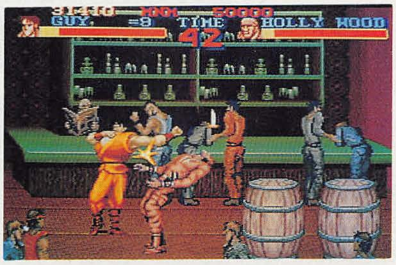


◀奮闘虚しくゲーム・オーバー。名前入力の画面もグロいのだ

SUPER FAMICOM
スーパーファミコン
監修：手塚一郎

◆ガイでプレイできる『ファイナルファイト』

以前，スーパーファミコンでリリースされたカプコンの『ファイナルファイト』は移植としての出来こそ良かったものの，プレイヤー・キャラクターからガイが削られていたことにユーザーの不満の声が集中した。アーケード版で一番人気のあったキャラクターだったので，これは無理もない。そこで，カプコンはSFC版『ファイナルファイト』の別バージョンとして，ガイでプレイできる『ファイナルファイト・ガイ』を3月下旬ごろに発売することにした。かわりにコーディが削除。



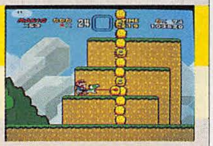
今月の人気ソフト・ランキング
HOT・10

やはり，と言うべきだろうか。『ゼルダの伝説』がトップとなった。それにつづくのは『マリオ』。ゼルダの影響でSFCを購入した人が多かったのかもしれない。

★ **1** ゼルダの伝説～神々のトライフォース～ 任天堂 8,000円



↑前4位 **2** スーパーマリオワールド 任天堂 8,000円



↑前7位 **3** がんばれゴエモン ゆき姫救出絵巻 コナミ 8,800円



前2位 **4** 超魔界村 カプコン 8,500円



前1位 **5** 悪魔城ドラキュラ コナミ 8,800円



順位	前回	タイトル	メーカー／価格
6	前3位	ファイナルファンタジーIV	スクウェア／8,800円
7	前5位	バトルドッジボール	バンプレスト／9,600円
8	再登場	ウルトラマン	バンダイ／7,800円
9	再登場	機動戦士ガンダムF91	バンダイ／9,500円
10	再登場	パイロットウィングス	任天堂／8,000円

新作ソフトData Base

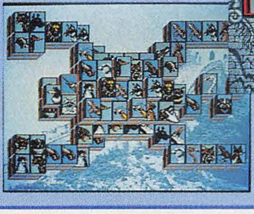
高橋名人の大冒険島
ハドソン／アクション／8,500円／1月11日

ファミコンで人気を博していた『高橋名人の冒険島』シリーズの最新作がスーパーファミコンで登場することになった。基本的なシステムは継承しながらも，そこはハドソン。SFCならではの表現力を駆使し，多彩な演出を心がけている。石オノやブーメラン，火玉などの武器がある。音楽は古代祐三氏が担当。




スーパー上海ドラゴンズアイ
ホット・ビィ／パズル／7,800円／1月24日

パソコンからアーケード，コンシューマなどに移植されブームとなった『上海』のパワーアップ・バージョンとも呼ぶべき作品。基本ルールはこれまでと同じく同種の牌を山から取っていくというものだが，さまざまなつみかたのバリエーションが用意されている。また，光と闇とにわかれて闘う対戦ゲームも付加された。




F-1 GRAND PRIX
ビデオシステム／カーレース／9,700円／1月下旬

ビデオゲームでもF-1関係のゲームをリリースしているビデオシステムが，スーパーファミコンに参入した。トップビューの画面で，実際のF-1グランプリを再現。SFCの回転スクロール機能を効果的に使っている。F-1の全18チーム，34名のドライバーもすべて実名で登場。BGMも「TRUTH」を採用。




アフターケア
シムアース
海・移植
イマジニア／SLG／9,800円／91年12月29日

『シムシティー』の続編ともいうべき作品だが，今回シミュレートするのは「街」ではなく「地球」。ガイア理論に基づき，地球の地核変動や天候の変化，生態系を変更して楽しむことができる。スーパーファミコン版はコンシューマということを意識してか，文字や各種メータを大きくしたり，視覚効果に凝っている。




■発売日変更情報……●サンダースピリッツ（東芝EMI）12月13日→12月27日●スーパーチャイニーズワールド（カルチャーブレーン）12月27日→12月28日●ロマンシング サ・ガ（スクウェア）12月中旬→1月28日・価格9,500円●弟切草（チュンソフト）12月下旬→2月中旬

Family ファミコン Computer

監修：手塚一郎

'92年もファミコンは楽しませてくれそうだ！

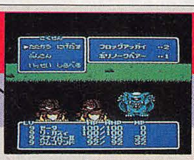
スーパーファミコンの登場で衰退の一途をたどると言われていたファミコンだが，実際は元気がありすぎるほどの活躍を見せてくれた。そして，'92年もまだまだぼくたちを楽しませてくれそうだ。期待作のタイトルは，以下のとおりだ。

・バッキーオヘア（コナミ）
・ファミコンジャンプII（バンダイ）
・リトルサムソン（タケル）
・ファイアーエムブレム外伝（任天堂）
・ジャストブリード（エニックス）

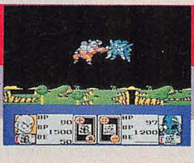
今月の人気ソフト・ランキング HOT・10

バンダイの2本の作品は相変わらずの人気を誇っており，今月も1位と2位を独占した。初登場ソフトの中では，アイレムの『大工の源さん』が4位と健闘している。

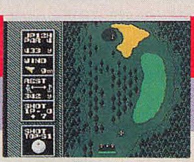
1（前1位）SDガンダム外伝ナイトガンダム物語2・光の騎士　バンダイ　8,200円



2（前2位）ドラゴンボールZ II　バンダイ　8,200円



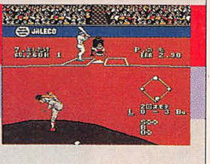
3（前3位）マリオオープンゴルフ　任天堂　6,000円



4（★）大工の源さん　アイレム　6,500円



5（★）燃えプロ最強編　ジャレコ　6,700円



順位		タイトル
6	再登場	まじかるタルるートくん　バンダイ／5,800円
7	前6位	ドクターマリオ　任天堂／4,900円
8	★	パチ夫くん4　ココナッツジャパン／8,800円
9	★	みんなのたあ坊のなかよし大戦闘　キャラクターソフト／2,980円
10	★	少年アシベ　ネパール大冒険　タカラ／6,980円

新作ソフト Data Base

ビジネスウォーズM&A

ヘクト／AVG／9,700円／1月24日

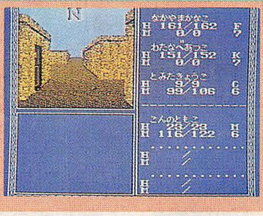
アメリカの航空機会社のM&A（買収と合併）を題材としたアドベンチャー・ゲーム。用語説明などの機能もついているので，誰もが楽しめるであろう。



バーズテイルII～ディスティニーナイト　海・移植

ポニーキャニオン／RPG／7,000円／1月25日

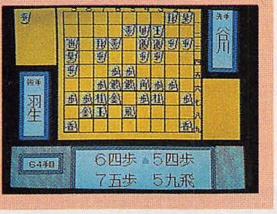
アメリカで大人気の3DタイプのRPG『バーズテイルII』の移植。内容がコンパクトにまとめられているうえにマップ表示機能まで用意されている。



将棋名鑑'92

ヘクト／将棋／6,800円／1月30日

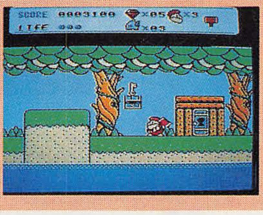
ゲームではなく，名勝負をファミコン上で再現するためのソフト。観戦モードの他に解説モードもあり，プレイヤーの棋力を判定してくれたりする。



ドンドコドン2

タイトー／アクション／5,900円／1月31日

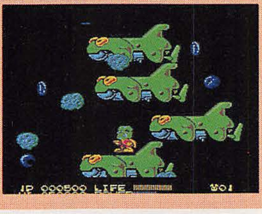
アーケード・ゲームとして登場した『ドンドコドン』の続編。ハンマーで敵をつぶし，それを投げるというルールはそのままだが，新しい敵が山ほど登場。



バッキーオヘア

コナミ／アクション／5,800円／1月31日

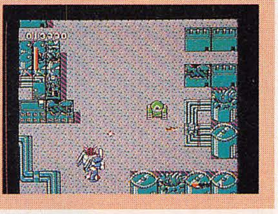
アメリカで人気のあるキャラクターを使ったサイドビューのアクション。多彩な能力を持った仲間4人と力を合わせて進む。凝った演出が見物である。



太陽の勇者ファイバード

アイレム／シューティング／6,800円／1月上旬

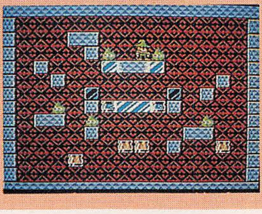
人気TV番組のゲーム化作品。パワーアップ型のシューティングだが，ボスの直前でロボットに変型するなど，原作を意識している。全4ステージ。



ソロモンの鍵2－クールミン島救出作戦－

テクモ／アクション／6,200円／1月下旬

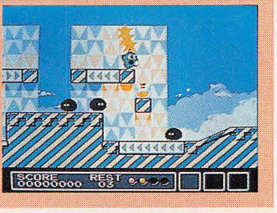
大人気を博したパズルアクション『ソロモンの鍵』の続編。今回は画面内の炎を氷を使って消すというルールに変更された。全100ステージもある。



ギミック

サン電子／アクション／6,200円／1月下旬

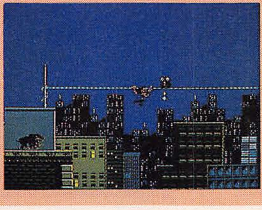
「ゆめたろー」が主人公のアクション・ゲーム。見た感じはカワイらしいが，ハードな内容。ファミコンのハード限界に挑戦した演出が随所に見られる。



アフターケア　ハドソンホーク

EPICソニー／アクション／5,900円／91年12月27日

同名映画を題材としたサイドビューのアクション。映画同様に「盗む」ことが目的であるために，敵との駆引きやトラップ回避に重点が置かれている。



アフターケア　ファミコンジャンプII　最強の七人

バンダイ／RPG／8,500円／1月

週刊少年ジャンプで活躍中の7人のヒーローが主人公。マルチ・オープニングや新方式の戦闘モードなど，新しい試みが数多くなされているのが特徴。



■発売日変更情報……●ベスト競馬ダービースタリオン（アスキー）12月21日→12月20日●チキチキマシン猛レース（アトラス）12月20日→12月25日●バトルストーム（ヨネザワPR21）12月28日→12月26日●大工の源さん（アイレム）12月15日→11月15日

PCエンジン

監修：ベニー松山

スーパーCD-ROM²か，それともDUOか？

昨年12月13日にようやく「スーパーCD-ROM²」が発売となった。標準価格は47,800円。ぎりぎりまで今春発売予定となっていただけに何となく虚を突かれた感があるが，何にせよこれで2M移行ラインナップが整ったわけで，ユーザーにとっては選択の幅が広がったことになる。

さて，ここで気になるのは2M化を機会にはじめてPCエンジンを購入する，あるいは本体を含めて新ハードに買い替えようというユーザーがどのような選択を下すのか，である。

スーパーROM²にコアグラIIを加えた標準価格は67,600円。対するDUOは59,800円とソフト1本分以上安く，値引きを考えてもこの差はさほど縮まらないと思われる。DUOの弱点はコア構想などの拡張性がない点だが，現在この構想が実質的に機能しているとは言いがたく，さほどのマイナスとは思えない。

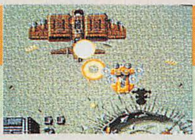
加えてスーパーROM²は，先月紹介したラップトップ型LTとの接続に別売アダプターを要するという点が明らかになっている。接続形態の変化が早くも他のハード開発とかみ合わなくなってきているとすれば事は重大であろう。

システム・カードも含め，普及するのは果たしてどれか。興味深いところである。

今月の人気ソフト・ランキング HOT・10

待ちに待ったコナミ参入に，ユーザーの財布のひももゆるくなった，といった感のある『グラディウス』初登場の堂々1位。次号は『沙羅曼蛇』に御祝儀が飛びそう。

順位	前回	タイトル	メーカー／価格
1	★	グラディウス	コナミ 6,000円
2	★	雷電	ハドソン 7,200円
3	再登場	ゼロヨンチャンプ	メディアリング 6,900円
4	前4位	ワールドサーキット	ナムコ 5,800円
5	前5位	プリンスオブペルシャ	リバーヒルソフト 6,800円
6	前2位	バニラシンドローム	日本物産／6,800円
7	前1位	ドラゴンスレイヤー英雄伝説	ハドソン／6,800円
8	再登場	F-1トリプルバトル	ヒューマン／6,300円
9	前3位	天使の詩	RIOT・日本テレネット／7,400円
10	前6位	BURAI八玉の勇士伝説	リバーヒルソフト／7,200円




新作ソフトData Base

ちびまる子ちゃん クイズでピーヒャラ

ナムコ／アクション／6,800円／1月10日

ちびまる子ちゃんが主人公の，クイズとアクションをミックスした変わり種ソフト。クイズの正解と同色の宇宙人をやっつけてノルマをクリアする。



ミズバク大冒険　ア・移植

タイトー／アクション／7,200円／1月17日

タイトー御家芸のコミカル・アクション。魔法使いカバ・ヒポポを操り，ミズバク（水爆弾）で敵を気絶させ，体当たりでやっつける。ボスキャラあり。



マイトアンドマジック　海・移植　CD-ROM

NECアベニュー／RPG／7,200円／1月24日

パソコン，ファミコンと移植され，ついにPC版の登場となったRPGの古典。数々のクエストが独立していながらも複雑に絡み合うシナリオが特徴的。



忍者龍剣伝　ファ・移植

ハドソン／アクション／6,500円／1月24日

ファミコン版はすっかりテクモの看板となったシリーズの第1作を移植。このシリーズのセールス・ポイントであるビジュアル・シーンもグレード・アップ。



NHK大河ドラマ太平記

NHKエンタープライズ／SLG／6,500円／1月31日

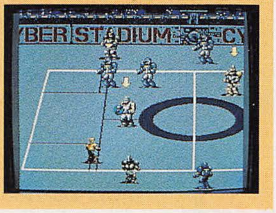
昨年末で終了した日曜夜のNHK大河ドラマ「太平記」をもとに製作された戦国SLG。グラフィックが純和風の戦国絵巻を思わせるタッチで印象的。



サイバードッジ

トンキンハウス／スポーツ／6,800円／1月31日

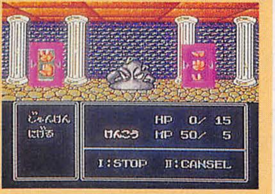
このところ急速に人気が高まったドッジボールを未来を舞台にアレンジ。エイリアンや忍者など個性豊かな7チームが用意されている。2Pも可能。



CD-ROMゲームマガジン ウルトラボックス6号　CD-ROM

ビクター音産／CD-ROMマガジン／5,800円／1月

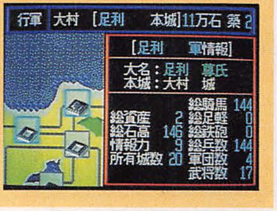
創刊6号となる今号は1,000円の値上がり。人気シリーズ「クスト」の総集編の他，じゃんけんRPG「じゃんけん&フェアリーズ」などを収録。



アフターケア　斬 陽炎の時代　パ・移植　CD-ROM(両対応)

タイトー／SLG／7,500円／12月27日

オリジナルのパソコン版はウルフチームの作品で，いつの間にかPCの移植が完成，発売となった戦国SLG。最大5人までが覇権争いに参加できる。



■発売日変更情報……●エフェラ&ジリオラ（ブレイングレイ）12月上旬→12月13日●雀偵物語2　宇宙刑事ディバン出動編（アトラス）12月20日→2月中旬●スペースファンタジーゾーン（NECアベニュー）11月下旬→未定

メガドライブ

MEGA DRIVE

監修：MUNEPI♬

いよいよ発売！MEGA-CD

結局のところ，MEGA-CDの発売日は先月お伝えしたように12月12日となったようだ。PCエンジン用のSuper CD-ROM²の発売日も12月13日といきなり発表され，年末はゲーム好き，とくにPCエンジンとメガドライブの両方を持っているユーザーには，うれしくも，つらい時期となりそうである。量販店にしたところで発売直後の製品をそれほど安くは売らないはず。

Super CD-ROM²とMEGA-CDを買うと定価では10万円近い金額となってしまう。これは社会人でも，ちとつらい。

両本体を持っているユーザーでも，ほとんどの人はどちらか一つの選択を迫られるであろう。最初からどちらか一つしか眼中になかったとしても決して安価な買い物であるとは言えず，正月を前に懐を寒くしてしまうのは必至。また，たとえ資金が豊富であったとしても，MEGA-CD，Super CD-ROM²どちらのハードとも，希望するユーザーの手に完全に行き渡るだけの台数が発売日に出荷されるとは思えない。話題だけが先行し，意外にも……，などということもあるかもしれない。できることなら発売を待ってからここのスペースを書きたかったのだが，時間的に，そうもいかないのがつらいところだ。さてさて，売り上げ，ユーザーの評価はどちらに軍配があがるのであろうか？興味は尽きない。

今月の人気ソフト・ランキング

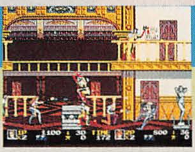
HOT・10

『ファンタジア』が見事1位。2位にはアーケードでは？だった『ローリングサンダー2』。

★ **1** ファンタジア ミッキィーマウス・マジック　セガ　4,800円



★ **2** ローリングサンダー2　ナムコ　7,000円



前3位 **3** ソニックザヘッジホッグ　セガ　6,000円



★ **4** 乱世の覇者　アスミック　9,800円



前1位 **5** 魔王連獅子　タイトー　6,800円



順位	前回	タイトル
6	↑前14位	スーパーモナコGP　セガ／6,000円
7	↑前20位	ベアナックル　セガ／6,000円
8	★	ブロックアウト　セガ／6,000円
9	★	アドバンスド大戦略　セガ／8,700円
10	↑前12位	三国志列伝・乱世の英雄たち　セガ／8,700円

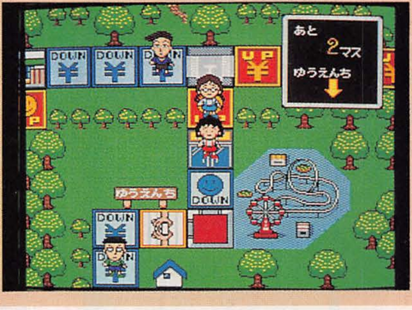
新作ソフト Data Base

ちびまる子ちゃん　わくわくショッピング

ナムコ／ボードゲーム／6,000円／1月14日

1人から，最高4人まで楽しめるボードゲーム。もちろん登場するのはまるちゃん，たまちゃんなどのおなじみの面々。旅先で買ったみやげを競う。

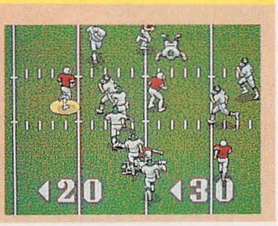




ジョー・モンタナIIスポーツトーク・フットボール

セガ／スポーツ／7,000円／1月24日

最近はCMでもおなじみのアメリカン・フットボールのスーパースター，ジョー・モンタナの名前を冠にした第2作目。もちろん，アメフトのゲームだ。

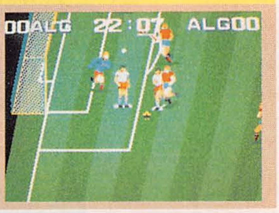


テクモ　ワールドカップ'92

ア・移植

シムス／スポーツ／6,200円／1月31日

セガの子会社である注目のシムスから，アーケードの名作サッカー・ゲームが発売される。家庭用であることや操作系のちがいなどが考慮された作りに。

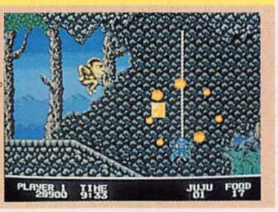


JuJu伝説

ア・移植

セガ／アクション／6,000円／1月31日

海外ではなかなかの人気であった同名アーケード・ゲームの移植。醜い猿人へと姿を変えられてしまった主人公が，恋人を取り返す旅にでるという話。



スーパーファンタジーゾーン

サン電子／シューティング／6,800円／1月中旬

セガの人気シューティング『ファンタジーゾーン』がメガドライブにも登場。移植としたが実際はリメイクで，武器などの種類も増え，ボスキャラも一新。



ソーサルキングダム

メサイヤ（NCS）／RPG／8,800円／1月

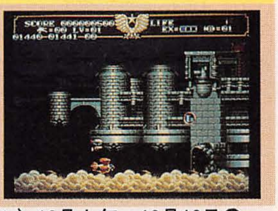
敵との距離や，相手の動きを考えながら戦わなければならないタクティカル・バトルを採用。ゲームの中で行動目的を探していくというシステム。



鋼鉄帝国

ホット・ビィ／シューティング／7,800円／1月

「過去（近世）から見た未来」をモチーフにしたリアルタッチの横スクロール・シューティング。同タイプのゲームには珍しいボムが採用されている。



■メガドライブ発売日変更情報……●ヘビーノバ（マイクロネット）12月上旬→12月12日●ソル・フィース（ウルフチーム）12月上旬→12月12日●ノスタルジア1907（シュールド・ウェーブ）12月上旬→12月20日●惑星ウッドストック　ファンキー・ホラー・バンド（セガ）12月上旬→12月20日●アーネスト・エバンス（ウルフチーム）12月上旬→12月20日●天下布武～英雄たちの咆哮～（ゲームアーツ）12月下旬→12月25日●精霊神世紀フェイリア（ウルフチーム）12月下旬→1月中旬●LUNAR -THE SILVER STAR-（ゲームアーツ）12月下旬→未定●シャドー・オブ・ザ・ビースト／魔性の掟（ビクター音産）12月→3月■ゲームギア発売日変更情報……●ARLIEL（セガ）12月13日→12月20日●スペースハリアー（セガ）11月29日→12月28日

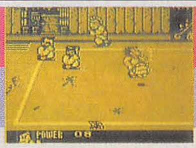
GAME BOY ゲームボーイ

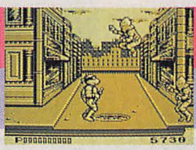
監修：MUNEPI♬

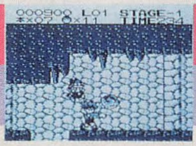
今月の人気ソフト・ランキング HOT・10

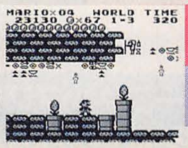
ドッジボール人気を物語る『熱血高校～』が1位獲得。カメ忍者もくにお君の熱血には惜敗。

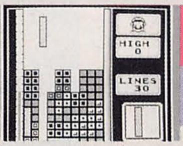
順位	前回	タイトル	メーカー	価格
1	★	熱血高校ドッジボール部～強敵！闘球戦士の巻～	テクノスジャパン	3,600円
2	★	T.M.N.T.2	コナミ	3,800円
3	↑前7位	まじかる☆タルるートくん	バンダイ	3,500円
4	前2位	スーパーマリオランド	任天堂	2,600円
5	↑前12位	テトリス	任天堂	2,600円
6	前5位	ドクターマリオ	任天堂	2,600円
7	前6位	聖剣伝説～F.F外伝～	スクウェア	4,800円
8	前4位	ちびまる子ちゃん2	タカラ	3,800円
9	再登場	熱血高校サッカー部～ワールドサッカー編	テクノスジャパン	3,500円
10	前9位	ロックマンワールド	カプコン	3,500円











新作ソフト Data Base

機甲警察メタルジャック

タカラ／SLG／3,800円(税込)／1月8日

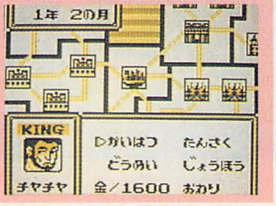
現在放映中のアニメをゲーム化。アニメの設定に合わせた15のシナリオでストーリーを追うことができる。戦闘シーンはアニメーションでリアルに再現。



トキオ戦鬼～英雄列伝～

ヒューマン／SLG／4,500円(税込)／1月10日

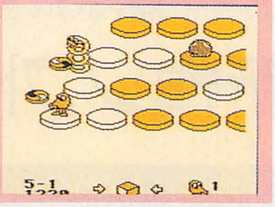
登場するキャラは全部で200人以上，シナリオは全5本というかなり本格的なシミュレーションだが，操作などは簡略化が図られている。対戦も可能。



Q-bert 海・移植

ジャレコ／アクション・パズル／3,900円(税込)／1月14日

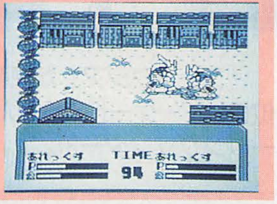
コナミからMSX版も発売されていたアクション・パズルの名作。積み上げられたブロックの表面を，指定された色に塗り変えていく。全64面。



SDガンダム SD戦国伝2 天下統一編

バンダイ／SLG／4,800円(税込)／1月18日

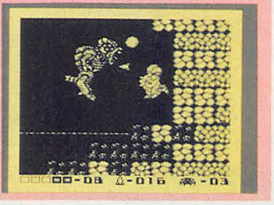
SD戦国伝の第2弾にあたる。戦闘シーンは1対1のアクション。15を越えるシナリオが用意されており，容量は前作の2倍，マップは1.5倍とパワーアップ。



メトロイドII RETURN OF SAMUS

任天堂／アクション／3,800円(税込)／1月21日

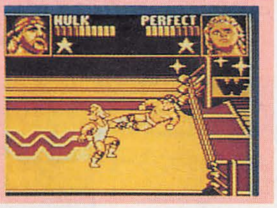
敵はまたもやメトロイド。迷宮のように広大な地下世界に隠された数々のアイテムを探しだし，主人公サムスをパワーアップさせ，敵を倒していく。



WWFスーパースターズ 海・移植

ホット・ビィ／スポーツ／3,500円(税込)／1月24日

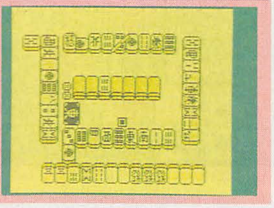
アメリカで好評を博したプロレス・ゲームの移植。WWFの公認で，ハルク・ホーガンやアルティメット・ウォリアーなど，実在のレスラーが多数登場する。



雀卓ボーイ

ナムコ／麻雀／3,500円(税込)／1月24日

勝ち抜き戦やフリー対局，2人用VSなど，四つのゲームモードが用意されている4人打ち麻雀。4人用アダプタを使用すれば4人での対戦も可能だ。



しっぽでブン！

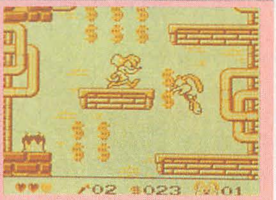
バップ／アクション／3,800円(税込)／1月24日

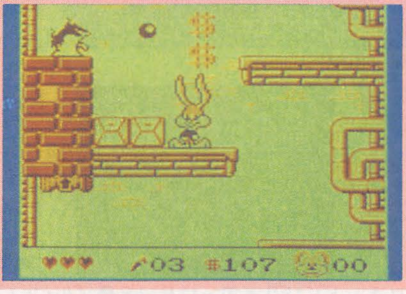
主人公はワニのチャーリー。タイトルのとおり，そのしっぽで敵をやっつけ，ドラゴンに占領された王国を救うのが目的。ボスキャラとの戦闘もある。

タイニートゥーンアドベンチャーズ

コナミ／アクション／3,500円(税込)／1月25日

アメリカで大人気，最近では日本でも放映されている同名アニメをゲーム化。おなじみのキャラクターたちがさまざまな舞台で冒険を繰り広げていく。

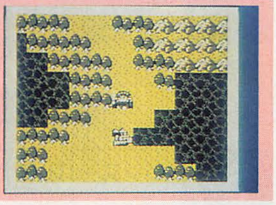




ヘラクレスの栄光 動きだした神々

データイースト／RPG／4,800円(税込)／1月下旬

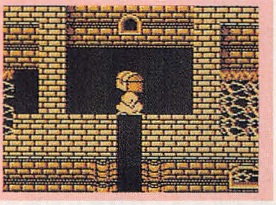
同社からファミコン用として発売されたシリーズのゲームボーイ版。舞台は『I』と『2』の間。ギリシャ神話をモチーフに，主人公は勇者ヘラクレス。



TWIN

アテナ／RPG／3,900円(税込)／1月

戦闘力重視の戦士か，魔法の使える魔法使いのどちらかを選択。戦闘はコマンド選択方式だが，場所によっては視点がかわり，アクション・ゲームの要素も。



■ゲームボーイ発売日変更情報……●絶対無敵ライジンオー（トミー） 12月下旬→12月27日

Game Music
ゲーム・ミュージック

監修：幸運私真矢&Kyou

今月のGMヒット・チャート情報

●11月第3週
61位　ファイナルファンタジーIV・オリジナル・サウンド・バージョン（NTT出版）
79位　ケルティック・ムーン〜ファイナルファンタジーIV・アレンジ・バージョン（NTT出版）
123位　ファイナルファンタジーIV・ミニマムアルバム（NTT出版）

●11月第4週
61位　ファイナルファンタジーIV・オリジナル・サウンド・バージョン（NTT出版）
115位　ケルティック・ムーン〜ファイナルファンタジーIV・アレンジ・バージョン（NTT出版）
154位　ファイナルファンタジーIV・ミニマムアルバム（NTT出版）

●12月第1週
34位　ストリートファイターII・イメージアルバム（ポニーキャニオン）
88位　パーフェクト・コレクション・ソーサリアンVOL.3（キングレコード）
101位　ファイナルファンタジーIV・オリジナル・サウンド・バージョン（NTT出版）
154位　ケルティック・ムーン〜ファイナルファンタジーIV・アレンジ・バージョン（NTT出版）

●12月第2週
61位　ストリートファイターII・イメージアルバム（ポニーキャニオン）
104位　ファイナルファンタジーIV・オリジナル・サウンド・バージョン（NTT出版）
137位　パーフェクト・コレクション・ソーサリアンVOL.3（キングレコード）
164位　ケルティック・ムーン〜ファイナルファンタジーIV・アレンジ・バージョン（NTT出版）

（ミュージックラボ調べのCD TOP200チャートによる）

「第5回日本ゲーム・ミュージック大賞」投票開始

もうすっかりお馴染みとなった半年に一度の「日本ゲーム・ミュージック大賞」。その第5回の読者投票が今月号付属のハガキで行なわれ，次号で結果が発表される。前回より，アルバムのヒット・チャートのデータも集計に加味していくシステムになったが，その点で強いのは，ここ半年のランキングをにぎわしつづけた『ファイナルファンタジー』関係。今月のヒット・チャート情報からもわかるように，『ドラクエ』以外のアルバムとしては，異例の人気ぶりを示している。はたして，これが賞の結果にそのままつながるかどうか，次号が楽しみだ。

新作ソフトData Base

メタルブラック
ポニーキャニオン／1月21日



タイトーの最新シューティング・ゲーム『メタルブラック』のオリジナル・バージョンを完全収録。さらにオリジナル音をマルチレコーディングしたZUNTATA MIXによる曲も楽しめる。

〈サイトロンG.S.M.1500シリーズ〉
ゲーム発売元：タイトー
メディア／価格：CD　PCCB-00079　1,500円（税込）
収録曲：①Red&Yellow②Take Off③Born to be Free④Visitor⑤Dancing Horming⑥Dual Moon⑦Yueez⑧Memory⑨AREA 26-10⑩Dio Panic／⑪Non Fiction⑫Waste Days⑬The Gate of Guardian⑭Doubt⑮Phantasm⑯Game is Over⑰Time⑱A Mirage of Mind⑲Into the H.I.
特典：解説書，楽譜，CDケースサイズ・カラーステッカー

高橋名人の大冒険島／古代祐三
アルファレコード／1月21日



『ベアナックル』につづいて，古代祐三氏のハウス・ミュージックを堪能できる1枚。スーパーファミコン版の原音を収録しているが，「サンプリングバッファの少ない音源を使って，いかに限りなくクリアで心地よいグルーヴを作りだせるか」（古代氏談）気を配ったというだけあり，音質は一級。

ゲーム発売元：ハドソン
メディア／価格：CD　ALCA-242・2,000円（税込）
収録曲：①Follow Wind②Break③The Island of Everlasting Summer④Hop Step and Jazzy Beats⑤Blue Blue Moon⑥Hot Reception⑦Break (Scratched) ⑧Jungle Chace⑨Drop into a Walk⑩Cool Jam⑪Ice Groove⑫Darkside Visitor⑬Big Zen⑭Hawaiian⑮Gently Sun⑯Game Over
作曲：古代祐三

ゼクセクス
キングレコード／1月21日



多くのファンの要望に応え，コナミの大作『ゼクセクス』が早くもCD化。オリジナル・バージョンはもちろん，矩形波倶楽部によるアレンジ4曲，おまけとしてゲームに未収録のセリフ集も収録されている。

ゲーム発売元：コナミ**メディア／価格**：CD　KICA-7508　2,800円（税込）
収録曲：〈オリジナル・バージョン〉①Battle cry-All Bands to Station／②Think Tank③Breeze④Boost Up／-Gimme a High Five⑤Please⑥With Zero G⑦Hey／Mr.Wonderful⑧Crystal Clear⑨Help Me Quickly／⑩Let's Give'em the BIZ⑪I Dare You⑫The Polygontal Energy⑬No More Time⑭Happy Daymare⑮Out of the Blue from the Hyperspace⑯Blow Your Top⑰Shake'em Retro-roop／⑱Go for Broke／⑲Keep on Mechanical Dancin'／⑳Free as a Bird㉑Black Eight Ball㉒Birthday Suits㉓My Kutie Pie Irene㉔Time to Party Hearthy／㉕6 Feet Under㉖Can't Wait until Next Saturday㉗Jack Pot／-Make a Killing!!㉘Way to Go／-Carry the Day!!㉙Snapper 〈アレンジ・バージョン〉㉚Battle cry-All Bands to Station／㉛Breeze㉜Happy Daymare㉝Time to Party Hearthy／〈おまけ〉㉞おまけ　その1（自己紹介編）㉟おまけ　その2（未使用音声編）
作・編曲：コナミ矩形波倶楽部

スーパー・ダンジョン・マスター
ビクター音楽産業／1月21日



SFC版『ダンジョン・マスター』のために新作曲されたBGMの中から10曲を選んで，フュージョン，ポップス，ユーロビート，クラシックなどにアレンジ。ゲームの雰囲気とは一味ちがった，おしゃれな感じの曲が多い。CDグラフィックスに対応しており，再生プレーヤを使えば，音と映像を同時に楽しめる。

ゲーム発売元：ビクター音楽産業
メディア／価格：CDグラフィックス　VINL-1　3,000円（税込）
収録曲：〈フル・アレンジ〉①Something in the Dark〜幻想の彼方に②Nobility③Never Be Afraid④Glory of the Past⑤Restive Skeleton⑥Pendulum⑦Scene of Pandemonium⑧Eternal Rest⑨Welcome to Dungeon⑩For Tears〜戦いのあとで
作曲：多和田　吏（ジャレコ・サウンドでおなじみ），橋本彦士

惑星ウッドストック／ファンキーホラーバンド

ビクター音楽産業／1月21日



MEGA-CDソフト『惑星ウッドストック』の曲が，すべてボーカル入りで登場。ゲーム中のさまざまな世界をテーマにしたオリジナル曲もある。ヘビメタ，レゲエ，プログレ，バラード，ジャズなどをF.H.B.風に，さわやかな曲調にアレンジ。

ゲーム発売元：セガ
メディア／価格：CD　VICL-5124　2,500円（税込）
収録曲：①POSEIDON（Planet Version）②FOOTBALL&ROCK③君は屋根の上④Sincerly Yours⑤君の笑顔を守りたい⑥Oh／BOGY BOO⑦Sing Sing Sing（Planet Version）
アーティスト：ファンキー・ホラー・バンド
特典：マル秘裏ワザ解説書

光栄オリジナルBGM集VOL.5 スーパー信長の野望・武将風雲録／スーパー三国志II

光栄／1月25日



SFC版『スーパー信長の野望』と『スーパー三国志II』，そしてFC版『信長の野望』『三国志II』の中から選曲。すべてオリジナル・バージョンで収録されている。作・編曲は，シリーズおなじみの菅野よう子，カシオペアのキーボード・プレイヤーの向谷　実が担当。

ゲーム発売元：光栄
メディア／価格：CD　KECH-1023　2,500円（税込）
収録曲：〈スーパー信長の野望・武将風雲録〉①オープニングA②オープニングB③初期設定④メイン・織田⑤野戦・織田⑥取引コマンド⑦メイン・武田⑧野戦・武田⑨一向一揆⑩メイン・上杉⑪野戦・上杉⑫機能コマンド⑬メイン・今川⑭野戦・今川⑮メイン・毛利⑯野戦・毛利⑰茶会コマンド⑱メイン・その他⑲野戦・その他⑳篭城戦㉑戦争勝利㉒エンディング〈FC版信長の野望・武将風雲録〉㉓ファミコンヴァージョン・メドレー〈スーパー三国志II〉㉔オープニング㉕初期設定㉖ユーザー君主メインテーマ㉗ユーザー君主戦闘テーマ㉘呉メインテーマ㉙呉戦闘テーマ㉚外交の使者㉛蜀メインテーマ㉜蜀戦闘テーマ㉝婚姻㉞その他の君主メインテーマ㉟その他の君主戦闘テーマ㊱貂蝉の舞㊲魏メインテーマ㊳魏戦闘のテーマ㊴戦闘勝利㊵統一のファンファーレ㊶エンディング
作・編曲：菅野よう子，向谷　実

インディーズ

マーキュリー

マキシマ／12月6日



パソコン・ゲーム『マーキュリー』のBGM23曲を収録した，デモCD。ゲームソフト『マーキュリーII』とCDのセットになったバージョンが，限定発売されている。ゲームの雰囲気に合った多彩な曲が，聴き手を『マーキュリー』の世界に引き込む。

ゲーム発売元：マキシマ
メディア／価格：CD　DMCD-2004　2,900円（税込）
収録曲：①THE PRIME MASTER②中央大陸③大理石大陸④南の大半島⑤大砂漠⑥空中都市⑦街⑧ジラトの宮殿⑨洞窟⑩魔都市⑪廃墟⑫オラリアの宮殿⑬休息⑭航海⑮トランスゲートを越えて⑯狙われた街⑰戦闘⑱GAME OVER⑲遭遇⑳死闘㉑新たな謎㉒旅の終わり㉓ENDING

VIDEO

ゼクセクス

キングレコード／1月21日



攻略に悩んでいる人から，美しいグラフィックを堪能したい人まで楽しめる『ゼクセクス』のビデオ。完全ノーミス，ノーカットの1周目のスーパー・テクニックから，2周目クリアまでを収録している。

ゲーム発売元：コナミ
メディア／価格：VHS　KIVE-15　6,500円（税込）
（カラー65分）

出たな!!ツインビー

キングレコード／1月21日



1周目は2人同時プレイ，2周目は1人プレイと，『出たな!!ツインビー』の全2周を完全収録。とくに，嵐のような打ち返し弾を「しっぽバリア」を駆使して避けていく2周目は必見。

ゲーム発売元：コナミ
メディア／価格：VHS　KIVE-16　6,000円（税込）
（カラー60分）

ストリートファイターII・場外乱闘編

ポニーキャニオン／1月21日



先月号で紹介した，同名ビデオのレーザーディスク版。華麗な連続技や対戦プレイ，そして珍プレイなどが収録された，ストIIファン待望の1枚。

ゲーム発売元：カプコン
メディア／価格：LD　PCLP-00271　5,800円（税込）
（カラー60分）

麻雀クエスト

ポリスター／1月25日



多くのかわいい女の子たちが登場する麻雀RPG『麻雀クエスト』のエンディングまでを完全収録したビデオ。ゲーム・センターでクリアできなかった人は，こちらをどうぞ。

ゲーム発売元：タイトー
メディア／価格：VHS　PSVX-1019　3,800円（税込）
LD　PSLX-1019　3,800円（税込）
特典：キャラクターカード（封入），ガレージフィギア（抽選10名）

■ゲーム・ミュージック&ビデオ発売予定一覧

	発売日	タイトル	発売元
アルバム	2月21日	●サイトロン・ゲームミュージック年鑑1992	ポニーキャニオン
		●アウトラン（サイトロン1500名盤シリーズ）	ポニーキャニオン
		●パーフェクト・セレクション・ツインビー	キングレコード
		●ファルコムNANBAコレクション	キングレコード
		●ソウルブレイダー（ENIX／SFC）	アポロン
	2月25日	●太閤立志伝	光栄
		●アリスソフト美少女大集合～クミコ／シィル／舞子の？？ワールド（仮）	ポリスター
	2月予定	●三國志III	光栄
	3月4日	●任天堂スーパーファミコン・ゲームミュージック（スーパーマリオワールド／F-ZERO／パイロットウィングス／シムシティー／ゼルダの伝説～神々のトライフォース）	東芝EMI
	3月21日	●サイレントメビウス（ガイナックス／パソコン）	NECアベニュー
		●アリスソフト・ベスト・リミックス	NECアベニュー
	3月予定	●交響詩ドラゴンスレイヤー英雄伝説	キングレコード
	4月予定	●スーパーファイヤープロレスリング／スーパーフォーメーションサッカー（ヒューマン／SFC）	東芝EMI
		●ルナ～ザ・シルバー・スター（ゲームアーツ／MEGA-CD）	東芝EMI
	発売日未定	●大魔王ザーク伝説（パソコン）	徳間ジャパン
		●スーパーリアル麻雀PIV	ポリスター
		●CDシアター・ドラゴンクエストIII	ENIX
		●ドラゴンナイトIII	NECアベニュー
ビデオ	発売日未定	●ポニーテールソフト・ベストキャラクターズ（ビデオ／LD）	NECアベニュー
		●エルフ・ベストキャラクターズII（ビデオ／LD）	NECアベニュー

FINAL STAGE
ファイナル ステージ

―from Writers―

山下 章

中・高校生向けの月刊情報誌「ストルーダ」にもゲームのコラムを連載することに。本人の意志に反して，仕事は増える一方。

『ゼルダの伝説』を買ったときに思ったこと

家から車で10分ぐらいの大型電器店に，任天堂のゲーム商品関係を専門に扱う「ニンテンドー・エンターテイメント（NEと略す）」ができた。SFC版『ゼルダの伝説』の初回出荷は，NEに圧倒的に多く流れるという話を聞いていたので，91年11月21日は，その店に行ってみた。案の定，余裕で『ゼルダ』を入手。しかも2割引き。なんだか得した気分だ。

今後も，ビッグ・タイトルは，NEでの扱い量が多くなっていくという。ユーザーにとっては，抱き合わせが減るという意味も含めて（さすがにNEではやらないだろう）メリットがあるのかもしれないが，NE関係以外の流通や小売店にとっては死活問題につながるのでは，と危惧してしまう（それが狙い？）。

扱いたい商品を扱えなくて，それでも，なんとかやっていかなければならないのだから，商売ってつらい。メガドライブやPCエンジンだけで――というわけにもいかないのが現状のようだしね。

手塚一郎

相変わらず忙しい毎日がつづいている。正月もないらしい。唯一の楽しみは食べること。自称・日本一ふぐが好きな男だって。何それ。

スーパーファミコンがおもしろくなってきた！

発売当初は任天堂のインパクトのある作品群ばかりに目がいき，絶賛されたスーパーファミコンだが，その後のソフトのラインナップが今ひとつパワー不足の感があり，「なんだ，結局この程度のハードなのか」とさえ言われるようになっていた。

それでも最近になって，ようやく「遊べる」ソフトがそろってきたのでひと安心。賛否両論あった『FFIV』もぼくは楽しかったし，任天堂の『ゼルダ』も傑作であった。シューティングでは『スーパーE.D.F』や『エリア88』も良かったし……。うん，満足だ。

気になる'92年は，まず『ロマンシング サ・ガ』であろう。遅いとの印象を受けたが，それでもフリーシナリオ・システムは魅力十分。『ドラクエV』もどうやら3月ぐらいには発売されるらしい。コナミ『アクスレイ』も早くプレイしてみたい。

スーパーファミコンが，ようやくおもしろくなってきた。もっと楽しませてくれ。

ベニー松山

1月8日から大学のテスト攻めにあうとか。「15日まで正月休みじゃないの？」と言っているところを見ると今年もまたダメか？

遅ればせながら『ゼル伝』CMに感動

今さらわざわざ推すまでもないけど，まあ91年のSFCソフトで1，2を争う出来栄えだったということであえて書きましょう。『ゼルダの伝説・神々のトライフォース』はやっぱり良かった。去年買ったスーファミ・ソフトはこれだけだもんね（じつはFFIVは借りてすませた）。昔はゼルダよりリンクにハマった僕だけど，今回は迷宮の構成といいボスキャラ戦といい，じつに良く考え抜かれていて好感が持てる。アクション・アドベンチャーのお手本のような，将来ゲームを創ろうという人には最高の教材と言っても過言ではない。

それにしても今回はTVCMが最高だった。『FFIV』の一連のシリーズもがんばってはいたが，あれには負ける。わりと任天堂批判っぽいスチャダラパーの「ゲームボーイズ」を替えラップしてるのも胆が座っていて好きだ。何とあのCM見たさに『スーパーマリオクラブ』まで見てしまった僕なのです（でもはじまった当初よりおもしろかったりして）。

パソコン人気ソフト・ランキングにご協力いただいたお店

店名	電話	〒	住所
パソコンショップハドソン	☎011-205-1590	〒060	北海道札幌市中央区南1条西2-11 丸井今井一条館3階
そうご電器 YES札幌店	☎011-214-2849	〒060	北海道札幌市中央区南2条西3丁目 YES 5F
パソコンのイシダ本店	☎0154-25-6168	〒085	北海道釧路市川北町4-22
ICカプセル	☎0157-23-8444	〒090	北海道北見市北1条西3丁目14番地
MEDIA旭川	☎0166-25-9801	〒070	北海道旭川市三条通10丁目右10号
㈲リードコナン	☎0196-22-4661	〒020	岩手県盛岡市上田4丁目21-26
コンピュータ PRO Yamagata	☎0236-25-9801	〒990	山形県山形市荒楯町1-1-15 石川ビル1F
コンピュータ PRO システム	☎0236-54-1531	〒994	山形県天童市老野森2-11-31
オリエンタルパソコンショップ	☎0245-21-4116	〒960	福島県福島市栄町10-11 コルニエツタヤB1F
㈱いわきマイコンショップ	☎0246-23-0513	〒970	福島県いわき市平字四丁目22-12
㈱フレックスエンジニアリング JAM新潟店	☎025-269-3388	〒950-21	新潟県新潟市寺尾上5-9-12
パソコンショップ北越テクニカ	☎0254-22-1741	〒957	新潟県新発田市緑町2-12-17
サウンドアイコー	☎0255-24-4064	〒943	新潟県上越市本町5-4-8 メリッツアイコー2F
パソコンシティ 2000	☎02657-3-6226	〒396	長野県伊那市大字伊那3446-21 シマダヤバラエティストア2F
㈱コスモス	☎0266-58-7432	〒392	長野県諏訪市小和田25-4
ソフトショッププラム	☎0272-53-7594	〒371	群馬県前橋市新前橋町17-13 富沢ビル1F-1
パソコンショップマエハラ	☎0276-25-3410	〒373	群馬県太田市本町21-3
DENSHO	☎0286-35-2716	〒320	栃木県宇都宮市鶴田町2765
ソフマップ6号店ソフト館	☎03-3253-4047	〒101	東京都千代田区外神田1-8-11 ソフマップビル

※海外パソコン・ホット10にご協力いただいたお店
㈱オーク（オークビレッジ） ☎03-3254-2094 〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-16 大橋ビル6F

MUNEPI♫

原稿を書くためにNIFTY-Surveと『富士通Habitat』に入り浸り。幾度となくGO BILLと課金を調べ，カードの請求におびえる日々。

うぅ，買ってやるぅ，のFM TOWNS

TOWNSがほしい。不満だった処理速度が改善されたIIを見て以来その欲求は日増しに強くなっていたのだが，今月号で紹介しているPC-98版で『富士通Habitat』を体験し，その楽しさを痛感するに至って，さらに加速がかかってしまった。なぜか。来月以降でくわしく紹介する予定だが，PC-98版とTOWNS版には決定的なちがいがあるのだ。今回発売になったPC-98版（FM-R版も同じ）はL10。ところがTOWNS版だけは現在L11なのである。この1レベルのちがいが，すげく大きいのである。貧弱な画面だとか音楽(ビープ)ならまだ我慢できる。しかしL11ではアニメーションしているアイテムが止まって見え，カジノ（奈落の底への最短距離とか）に至っては入ることすらできないのだ。これは悔しい。同じ時間を共有しながらも「2人とも，お互いにちがうものを見ていたのね」であり，アパルトヘイトなのである。『富士通Habitat』へのアクセスを我慢すれば購入も早まるとの噂もあるのだが…。

猪野清秀

いつも以上に忙しい年末進行も無事終わり，後は新居を探すだけと言っているが，早く見つけないと正月は野宿になるかもしれない。

目の前のものには弱いでござーる

去年の年末に幕張メッセで開催されたNECフェアに行ってきた。新しいソフトはすでに情報が入ってきているもの以外に，それほど注目するものはなかった。それでも光栄の『三國志III』やアートディンクの『関ヶ原』など，一目置くべきものも見受けられた。これらのソフトについては機会があったらまた触れてみたいと思う。

それにしても，同フェア開催中に流れていたNECの「バザールでござーる」のCMはインパクトが強い。会場でもあちこちでこのビデオが流れていたので，客はみな洗脳されて，帰りの京葉線では「ござーる」言葉が蔓延していた（半分実話）。

年末年始には数多くのソフトがでたが，どれから手をつけていいのか，少々迷い気味。とりあえず引越しを終わらせて，その後に暇を見つけて『魔導物語1-2-3』の98版を買ってプレイしてみよう。売り切れ店が多く，探すのに一苦労しそうだが（苦笑）。

やんま

ついにPC-386GEを購入。届いたその日はマウスがないので何もできず，しょうがないので一太郎をたち上げて遊んでいたそうだ。

最近，感動したこと，涙したこと。

最近感動したこと，涙したことをいくつか。まず，NEO・GEOの『エイトマン』。高速スクロールのときのエイトマンのひたむきな走り，とくにしゃがみ走りに感動した。『餓狼伝説』では，大味ながらもNEO・GEOなりにがんばっている。ああ，でもまだ足りないってところに涙した。『F-1エキゾーストノート』では，曲のかっこよさに感動した。『ソルバルウ』では，宇宙面の三角形のやつとアポロチョコ（ギド・スパリオ）の混合攻撃に涙し，怒りを覚えた。そして，『プリルラ』の電子レンジ，『キャプテンアメリカ〜』の最後のボスに感動した(これは両方とも必見)。ピンボールでは『T2』のシュート・アゲイン時のマトリクス画面のデモに驚き，家庭用ではMDの『魔王連獅子』の出荷本数の少なさに涙した。

それからX68KのキーボードのYキーがこわれたのも涙。解せないクンの春麗にも涙。手塚先生，ベニー先生の執拗ないじめにも涙。とても涙もろい毎日。

真光無線株式会社	☎03-3255-0450	〠100	東京都千代田区外神田1－15－16 秋葉原ラジオ会館6F
㈱フジオンマイコンセンターRAM	☎03-3255-7846	〠101	東京都千代田区外神田1－15－16 ラジオ会館7F
アイ・ツー東京店	☎03-3258-1198	〠101	東京都千代田区神田佐久間町1－17
㈱CSK T・ZONE	☎03-3342-1901	〠160	東京都新宿区西新宿1－12－18
㈱日本マイコン流通センター	☎03-3463-4455	〠150	東京都渋谷区道玄坂2－3－2 大外ビル5F
㈱オクト	☎03-3730-6271	〠144	東京都大田区蒲田4－6－7
㈱ワールドインアオヤマ	☎03-3985-9011	〠170	東京都豊島区東池袋1－27－12 明治生命池袋ビル9F
J&P八王子そごう店	☎0426-26-4141	〠192	東京都八王子市旭町1－1 八王子そごうビル7F
セキグチ電気館	☎044-244-5421	〠210	神奈川県川崎市川崎区砂子1－2－1
横浜サードウェーブ	☎045-505-2163	〠230	神奈川県横浜市鶴見区鶴見中央5－10－23
PC LAND BECS	☎045-984-4828	〠227	神奈川県横浜市緑区桜台26－1
ICワールド トツカ横須賀中央店	☎0468-26-2677	〠238	神奈川県横須賀市大滝町2－9
㈱メディアショップハイランド	☎0468-48-3290	〠239	神奈川県横須賀市ハイランド3－9－6
コンピュータハウスCARC	☎0485-25-4432	〠360	埼玉県熊谷市宮町2－142 千代田生命ビル1F
中京マイコン㈱	☎052-242-1156	〠460	愛知県名古屋市中区大須3－14－43 第二アメ横ビル2F
㈱システムイン吉野	☎054-636-0630	〠426	静岡県藤枝市田沼2－12－44
MELVA 静岡店	☎0542-54-5338	〠422	静岡県静岡市馬渕1－151－23
パソコンプラザ コムライン刈谷店	☎0566-21-8073	〠448	愛知県刈谷市日高町4－606
オガワムセン	☎0584-78-7687	〠503	岐阜県大垣市宮町2－29
J&P メディアランド	☎06-634-1511	〠556	大阪市浪速区日本橋5－8－26
ユニオンコンピュータネットワーク	☎06-644-0554	〠556	大阪市浪速区日本橋4－15－23
コンパックス	☎0792-94-8244	〠670	兵庫県姫路市辻井6－9－12
ICランド テレコム	☎0799-23-1633	〠656	兵庫県洲本市桑間418－1
ベスト電器 岡山OA館	☎0862-23-7107	〠700	岡山県岡山市中山下1－10－30 福武ビル3F
メルバ 潮江店	☎0888-33-6001	〠780	高知県高知市仲田町6－24
カホマイコンセンター 福岡店	☎092-714-5155	〠810	福岡県福岡市中央区天神2－4－17
㈱TOKIWAパソコンセンター	☎0975-38-1111	〠870	大分県大分市府内町2－1－4
㈱馬場電機	☎0992-22-3131	〠892	鹿児島県鹿児島市中町3－5
㈱ベスト電器 川内パソコン館	☎0996-23-6680	〠895	鹿児島県川内市西向田町10－6

※スーパーファミコン，PCエンジン，メガドライブ，ゲームギア，ゲームボーイのホット10に関しては，東京，名古屋，大阪の主要百貨店の売れ筋データを元に編集部および河野　光氏が独自に集計したものです（データ集計期間：11月11日〜12月5日）。

輝け！第5回 日本ゲーム・ミュージック大賞

1991年下半期GMアルバム総カタログ

協賛：ポニーキャニオン／キングレコード／アルファレコード／NTT出版／アポロン／ワーナーミュージックジャパン／光栄／東芝EMI／ビクター音楽産業／ポリスター／徳間ジャパン／エニックス／ファンハウス／NECアベニュー（順不同）

歌は世につれ，ゲームはGMにつれ――。
もはやGMの勢いは，とどまるところを知りません。
1991年下半期にも，全部で66タイトルものGMアルバムが発売されました。
しかし，浮かれてばかりいられないのも事実です。
良作があれば，駄作もある――これは世の常。
第5回日本ゲーム・ミュージック大賞では，その良作のほうにスポットを当ててみます。
みなさんからの投票と，アルバムのセールス・データをもとに，栄えある大賞を決定していきます。
最後の応募規定にしたがって，ぜひあなたもご投票ください。

第1回日本ゲーム・ミュージック大賞

大賞　ザ・スキーム／古代祐三
2位　ナムコ・ゲームサウンド・エクスプレスVOL.1「ワルキューレの伝説」
3位　ミュージック・フロム・イースIII

第2回日本ゲーム・ミュージック大賞

大賞　交響組曲ドラゴンクエストIV／すぎやまこういち
2位　スーパー忍&ワークス／古代祐三
3位　イースIII J.D.K.SPECIAL

第3回日本ゲーム・ミュージック大賞

大賞　パロディウスだ！～神話からお笑いへ
2位　ファルコム・スペシャルBOX'91
3位　アフターバーナー／S.S.T.BAND

第4回日本ゲーム・ミュージック大賞

大賞　ナムコ・ゲームサウンド・エクスプレスVOL.4「ドラゴンセイバー」
2位　アクトレイザー／古代祐三
3位　ファイナルファンタジーIV・オリジナル・サウンド・バージョン

ゲーム・ミュージック大賞1991年下半期

ノミネート作品一覧

《ゲーム・ミュージック・アルバム総カタログ'91下半期》

91年7月1日から91年12月31日までの間に発売されたすべてのGMアルバムをノミネート作品とします。価格は税込表示になっています。

ポニーキャニオン(サイトロンレーベル)

No.	タイトル	メディア/品番/価格	収録曲/備考	発売日	チェック欄
1	ザッツ・アタリミュージック ―G.S.M.ATARI GAMES 1―	CD PCCB-00066 :2,500円	①レースドライビング&ハードドライビング②マーブルマッドネス③ランパート④ピーターパックラット⑤ピットファイター⑥クラックス+S.E.コレクション	91.7.21	
2	ストライクファイター/S.S.T.	CD PCCB-00067 :1,500円	アレンジ2曲(Born Out/Hyper City)+オリジナル全10曲	91.8.21	
3	サンダーゾーン/GAMADELIC	CD PCCB-00068 :1,500円	①Operations Thunder Zone㋐②ショータイム・お楽しみは,これからだ!~オペレーションサンダーゾーン~俺にまかせろ!~ざっとこんなもんよ!③熱き友情~アイ・アム・ナンバーワン④真夜中のダンサー~こいつは,やばいぜ!!⑤撃って,撃って,撃ちまくれ!~デンジャラスな午後⑥前進あるのみ!~地獄で,泣きな!⑦そして男達は,魚になった…~ショータイム・お楽しみは終わりだ!⑧Voice Collection	91.8.21	
4	コットン	CD PCCB-00069 :1,500円	①Opening~Visual1~Visual2②Stage1~Boss1③Stage2~Boss2④Stage3~Boss3~Continue⑤Stage4~Boss4⑥Stage5~Boss5⑦Stage6~Boss6~Last Boss⑧Ending~Ranking~Game Over⑨S.E. & Voice Collection	91.8.21	
5	THAT'S ATARI MUSIC Vol.II ―G.S.M.ATARI GAMES 2―	CD PCCB-00070 :2,500円	①スーパースプリント②ガントレット③ガントレット2④ペーパーボーイ⑤ロードブラスターズ⑥スタンランナー⑦720°	91.9.21	
6	ヴィマナ/テキ-パキ	CD PCCB-00071 :1,500円	①Space High(ヴィマナ・アレンジ・バージョン)②ヴィマナ③テキ-パキ④S.E.コレクション(ヴィマナ/テキ-パキ)	91.9.21	
7	キング・オブ・ザ・モンスターズ/ クイズ大捜査線	CD PCCB-00072 :1,500円	①The Sunset Sky(クイズ大捜査線・アレンジ・バージョン)②キング・オブ・ザ・モンスターズ③クイズ大捜査線	91.9.21	
8	ニンジャウォーリアーズ/ ZUNTATA	CD PCCB-00074 :1,500円	〈オリジナル・バージョン〉①A.D. 1993~Coin②Daddy Mulk③Are You Lady?④Che!⑤Japanese Smile⑥Motherless Children⑦Paradox⑧Up Stairs〈ライブ・バージョン〉⑨Daddy Mulk	91.10.21	
9	ストリートファイターII・イメージアルバム ―G.S.M.CAPCOM―/ALFH LYRA	CD PCCB-00075 :2,500円	〈フル・アレンジ〉①Theme of World Warriors(タイトルデモ)②Go Flying through the Air(リュウ)③Meditations of Yogi(ダルシム)④Solid and Tough(ザンギエフ)⑤Power of Four(四天王メドレー)⑥He is a Japanese 'Sumo' Wrestler(E.本田)⑦A Violent Emotion(ガイル)⑧To Your Heart with Passion(春麗)⑨The Naked Man(ブランカ)⑩Fight it Out(ケン)	91.11.21	
10	クロスソード/戦国伝承 ゲーム発売元:アルファ電子/SNK	CD PCCB-00076 :1,500円	①疾風(かぜ)に発つ~煌ける城(クロスソード・アレンジ・バージョン)②クロスソード③戦国伝承	91.11.21	
11	MEGA SELECTION II ―G.S.M.SEGA―/S.S.T.BAND	CD PCCB-00077 :2,500円	〈フル・アレンジ〉①スプリンター(スーパーハングオン)②ベルディア・ウインド③エアバトル(G-LOC)④アース・フレームG(R360・バージョンII)⑤ターボアウトラン・メドレー(新録音)⑥タイムアタック(GPライダー)⑦ワイルダーネス(ゴールデンアックス)⑧パワードリフト・メドレー(ライブ・バージョン)⑨ヴァーミリオン(ライブ・バージョン)⑩ボナンザブラザーズ(新録音)	91.12.15	
12	デス・ブレイド	CD PCCB-00078 :1,500円	①偉大なる選択②スタート~肉体賛歌③リングに舞う肉体~クリア④自己とのあくなき闘い⑤超絶死闘⑥阿鼻叫喚~敗者の叫び⑦涙と感動の共演者⑧闘いの金字塔⑨ボイス・コレクション	91.12.15	

1


2


3


4


5


6


7


8


9


10


11


12


13


14


15


16


キングレコード(ファルコムレーベル/コナミレーベル)

No.	タイトル	メディア/品番/価格	収録曲/備考	発売日	チェック欄
13	プレプリマII	CD KICA-1031 :3,000円	①波と少年(ザナドゥより)②Star Gazer(イースIIより)③Fly to the Star(イースIIIより)④An Evening Breeze(イースIIIより)⑤南の南十字星(イースIIより)⑥Talk to the Moon(ソーサリアンより)⑦Dream(イースより)⑧星たちの踊り(ソーサリアンより)⑨月のメモリアル(ソーサリアンより)⑩Star Gazer II(ドラスレ英雄伝説より)	91.7.5	
14	パーフェクト・コレクション・ソーサリアンI	CD KICA-1033〜4 :3,800円	●ディスク1(フル・アレンジ)……①オープニング②城「ここで逢えるね」③町「ペンタウァI」④町「ペンタウァII」③消えた王様の杖④トラベラーズ・イン⑤失われたタリスマン⑥ルシフェルの水門⑦呪われたオアシス●ディスク2……ボーカル・バージョン/ニューエイジ・バージョン/スーパーアレンジ・バージョン等を収録	91.7.21	
15	ゴエモン音頭	CDシングル KIDA-1001 :1,000円 CT KISA-1001 :900円	①ゴエモン音頭②ゴエモン音頭〜カラオケ〜③ゴエモン町を行く④ゴエモン町を行く〜カラオケ〜(カセットのみ)	91.8.5	
16	J.D.K.BAND 2 〜ダルク=ファクトの逆襲	CD KICA-1035 :3,000円	<フル・アレンジ>①Speedy's Coming(ドラゴンスレイヤー・戦闘)②Moon Scape(スタートレーダー)③Misterious Moment(イース・ボツ曲)④Shake Your Hands(ソーサリアン・ルシフェルの水門)⑤竪琴(ソーサリアン)⑥Down The Wind(ドラゴンスレイヤー・フィールド)⑦Kill or Cure(イースIII・最強の敵)⑧冥府の審判⑨Re-Collection⑩Over The Top	91.9.5	
17	パーフェクト・セレクション・ドラキュラ	CD KICA-1036 :3,000円	〈フル・アレンジ〉①Begenning(悪魔城伝説)②Mad Forest(悪魔城伝説)③Bloody Tears(ドラキュラII)④Clockwork(悪魔城ドラキュラ)⑤Flash Back(悪魔城伝説)⑥Demon Seed(悪魔城伝説)⑦Prelude(悪魔城伝説)⑧Vampire Killer(悪魔城ドラキュラ)⑨Dwelling of Doom(ドラキュラII)⑩Voyager(悪魔城ドラキュラ)	91.9.5	
18	魍魎戦記MA・DA・RAスペシャル	CD KICA-7504 :2,800円	〈フル・アレンジ〉①聖神邪〜Escape Road②真王!!復活の予言③戦士の旅立ち④レインツリー⑤おだやかな光の中で⑥Fighting Human's Way⑦Show Island⑧チョウリョウバッコの城⑨禍耳幽羅の城⑩Ending Theme	91.9.5	
19	パーフェクト・コレクション・ソーサリアンII	CD KICA-1037〜8 :3,800円	●ディスク1……(フル・アレンジ)①盗賊たちの塔②暗き沼の魔法使い③ロマンシア④紅玉の謎⑤暗黒の魔道士⑥呪われたクイーンマリー号●ディスク2……ボーカル・バージョン/ニュー・エイジ・バージョン/スーパーアレンジ・バージョン等を収録	91.9.21	
20	がんばれゴエモン・ゆき姫救出絵巻	CD KICA-1041 :2,800円	オリジナル全74曲+ボーカル・バージョン2曲(ゴエモン音頭/ゴエモン町を行く)	91.9.21	
21	コナミ・ゲーム・ミュージック・コレクション Vol.4	CD KICA-7505 :2,800円	①サンダークロスII②クライムファイターズ2③ゴルフィンググレイツ	91.10.5	
22	ファルコムボーカル・コレクションI	CD KICA-1042〜3(2枚組) :3,800円	●ディスク1……①Too Full with Love②Josephine③No Future Teller④Sorcerian⑤Lilia⑥In Adventure World⑦Lilia〜English Version⑧夢色の朧⑨遥かなる時を越えて⑩星空の誓い●ディスク2……①Star Trader②All Because of You③夏の海から来たBOY④月に愛された少女⑤Alone Battle⑥Endless History⑦A Still Time⑧Smile Again⑨Long Long Time Ago⑩風の王子	91.10.21	
23	ファルコムボーカル・コレクションII	CD KICA-1044〜5(2枚組) :3,800円	●ディスク1……①星空のララバイ②風のモノローグ③闇のヴァンプーラン④Dream Dreamer⑤千年LOVING⑥悲しみのアベニュー⑦愛の翼⑧微笑みの鍵⑨雨が痛い……どうして⑩兄貴の恋人●ディスク2……①魔法じかけのHeart②旅立ちの朝③Go Fight④Get in the Wild⑤Boy on the Sky⑥Travelers Inn⑦オープニング⑧Born on Battle Lines⑨永遠の祈り⑩Secret Paradise	91.10.21	
24	コナミ・エンディング・コレクション	CD KICA-1046〜7(2枚組) :3,600円	●ディスク1……①グラディウスIII②グラディウスII③ラグランジュポイント④魍魎戦記摩陀羅⑤パロディウスだ!⑥悪魔城伝説⑦出たな!!ツインビー⑧トライゴン⑨沙羅曼蛇⑩悪魔城ドラキュラ⑪スナッチャー⑫サンダークロス⑬グラディウス2⑭グラディウスIII(SFC)⑮がんばれゴエモン外伝⑯A-JAX⑰グラディウスII(FC)⑱スペースマンボウ⑲がんばれゴエモン2⑳ワイワイワールド2●ディスク2……他30曲を収録	91.10.21	
25	パーフェクト・コレクション・ソーサリアン Vol.3	CD KICA-1039〜40(2枚組) :3,800円	●ディスク1(フル・アレンジ)……①天の神々たち②氷の洞窟③メデューサの首④囚われた魔法使い⑤不老長寿の水⑥キング・ドラゴン⑦エンディングI⑧エンディングII●ディスク2……ボーカル・バージョン/ニュー・エイジ・バージョン/スーパー・アレンジ・バージョン等を収録	91.11.21	
26	パーフェクト・セレクション・グラディウス	CD KICA-1048 :3,000円	①Introduction〜King of Kings②Sand Storm③Crystal World④Cosmo Plant⑤Prelude of Legend⑥Into Hostile Ship⑦Farewell⑧Free Flyer⑨Challenger 1985⑩Try to Star⑪Burning Heat⑫Return to the Star	91.11.21	
27	プロビンシャリズム・イース	CD KICA-1051 :3,000円	①The Morning Grow②Palace of Destruction③The Last Moment of the Dark④Beat of the Terror⑤Feena⑥Provincialism Ys(Virtuality Mix)	91.12.5	
28	悪魔城ドラキュラ・ベスト2	CD KICA-7506(2枚組) :3,300円	●ディスク1……①SFC版悪魔城ドラキュラ●ディスク2……①ゲームボーイ版ドラキュラ伝説②ゲームボーイ版ドラキュラ伝説II	91.12.5	
29	ファルコム・スペシャルBOX'92	CD3枚組 KICA-9009〜11 :7,000円	●ディスク1……〈ボーカル・バージョン〉①White Magic X'mas②Take Me Another World③Moon Light Mystery④Voyage de Roi⑤世界はいつも恋してる●ディスク2……スーパーアレンジ・バージョン・フロム・ドラゴンスレイヤー英雄伝説●ディスク3……交響詩ワンダラーズ・フロム・イース	91.12.21	

17


18


19


20


21

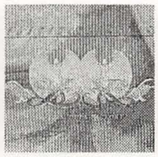

22


23


24


25


26


27


28


29


30


31


32


No.	タイトル	メディア/品番/価格	収録曲/備考	発売日	チェック欄
30	コナミ・オールスターズ 〜千両箱平成４年版〜	CD3枚組 KICA-1053〜55 ：6,300円	●ディスク１……コナミ矩形波倶楽部ライブ in 東京●ディスク２……〈アレンジ・バージョン〉①グラディウス２②クライシスフォース③スペースマンボウ④ネメシスII⑤ソリッドスネーク⑥エキサイティングサッカー●ディスク３……コナミ・ゲーム・サウンド・ヒストリー全17曲	91.12.21	

アルファレコード

No.	タイトル	メディア/品番/価格	収録曲/備考	発売日	チェック欄
31	ベアナックル/古代祐三	CD ALCA-181 ：2,500円	オリジナル全19曲＋アレンジ５曲（ザ・ストリート・オブ・レイジ／ファイティング・イン・ザ・ストリート／ザ・ラスト・ソウル／キー プ・ザ・グルービン／ユー・ビケイム・ザ・バッド・ガイ！）	91.9.21	
32	交響組曲「アクトレイザー」/古代祐三	CD ALCA-182 ：2,500円	〈フル・アレンジ〉①オープニング〜天空城〜ブラッドプール〜カサンドラ②インテルメッツォI③フィルモア④インテルメッツォII⑤アイトス〜テンプル〜降臨〜世界樹⑥インテルメッツォIII⑦ピラミッド〜マラーナ〜静寂〜ノースウォール⑧人々の誕生〜捧げ物⑨魔獣現る〜強敵〜サタン⑩平和な世界〜エンディング	91.9.21	

NTT出版

No.	タイトル	メディア/品番/価格	収録曲/備考	発売日	チェック欄
33	ファイナルファンタジーIII・オリジナル・サウンド・ヴァージョン	CD N23D-002 ：2,300円	オリジナル全44曲	91.7.15	
34	聖剣伝説・オリジナル・サウンド・ヴァージョン	CD N23D-003 ：2,300円	オリジナル全27曲	91.7.15	
35	ファイナルファンタジーIV・ミニマムアルバム	CD M93D-004 ：930円	①オープニング②愛のテーマ③序章（未発表曲）④ローザを救え！（未発表曲）⑤静かの海（未発表曲）⑥プレリュード・クリスタルミックス	91.9.5	
36	聖剣伝説 『想いは調べにのせて』	CD N30D-005 ：3,000円	①序章……決意②第二章……脅威③第三章……使命④第四章……仲間⑤第五章……別離⑥第六章……決戦⑦終章……生命	91.9.30	
37	ケルティック・ムーン〜ファイナルファンタジーIV・アレンジ・バージョン	CD N30D-006 ：3,000円	①The Prelude ②Prologue ③Chokobo-Chokobo ④Into the Darkness ⑤Main Theme of Final FantasyIV ⑥Welcome to Our Town ⑦Theme of Love ⑧Melody of Lute ⑨Parom & Polom ⑩Giotto the Great King ⑪Dancing Calcobrena ⑫Mystic Mysidia ⑬Illusionary World ⑭Rydia ⑮Trdian Beauty	91.10.28	
38	Sa・Ga全曲集	CD2枚組 N32D-007〜8 ：3,200円	●ディスク１……①魔界塔士Sa・Ga②Sa・Ga２〜秘宝伝説●ディスク２……①時空の覇者Sa・Ga３②Sa・Gaアレンジ・バージョン（Journey's End）プロローグ〜街のテーマ〜メインテーマ〜涙を拭いて〜エピローグ	91.12.21	

アポロン

No.	タイトル	メディア/品番/価格	収録曲/備考	発売日	チェック欄
39	ウィザードリィ外伝I 〜女王の受難〜	CD APCG-4009 ：2,600円 CT APTG-4009 ：2,300円	〈アレンジ・バージョン〉①オープニング・テーマ②フーガ・オヴ・ザ・キャッスル③訓練場〜冒険者の宿④哀愁のギルガメッシュ⑤ボルタック・インベンション⑥地下迷宮I⑦カント寺院⑧勝利と全滅⑨地下迷宮II⑩戦いの瞬間⑪ウィザードリィ・エンディング・テーマ〈オリジナル・バージョン〉⑫ウィザードリィ・ゲーム・オリジナル・サウンド・メドレー＋SEコレクション	91.7.21	
40	765メガミックス	CD APCG-4014 ：2,000円 CT APTG-4014 ：2,000円	〈フル・アレンジ〉①源平討魔伝②ワンダーモモ③ゼビウス④ナムコ・イン・ジ・'80S（ギャラガ／パックマン／ニューラリーX／ディグダグ／マッピー／ギャプラス）⑤妖怪道中記⑥ゼビウス	91.7.21	
41	SDガンダム・ガチャポン戦士大集合	CD APCG-4015 ：2,600円 CT APTG-4015 ：2,300円	①英雄戦記・オープニングテーマ②英雄戦記・SD地上編③英雄戦記・SD宇宙編④英雄戦記・SD戦国伝⑤英雄戦記・SD外伝⑥カプセル戦記・オープニングテーマ⑦カプセル戦記・戦闘のテーマ⑧カプセル戦記・エンディングテーマ⑨スクランブルウォーズのテーマ⑩スクランブルウォーズ・決戦のテーマ	91.9.5	
42	ウィザードリィ CDドラマI―ハースニール異聞（QUEST FOR HRATHNIR）―	CD APCG-4016 ：2,800円 CT APTG-4016 ：2,300円	①モンスター・アロケーション・センター②地上・城塞都市③4Fプライベート・エレベーター直前の小部屋〜9Fシュート地点④10F最初の玄室〜２番目の玄室⑤地上・エピローグ	91.11.5	
43	すぎやまこういち/ ゲーム音楽作品集	CD APCG-9002（2枚組）：3,500円 CT APTG-9002（2本組）：3,500円	〈フル・アレンジ〉●ディスク１……①ジーザス②ジーザスII③アンジェラス④ドラゴンクエストII⑤ドラゴンクエストIV⑥46億年物語●ディスク２……①幽霊列車②テトリス２③ウイングマンスペシャル④ウイングマン２⑤ガンダーラ⑥スターコマンド	91.11.21	
44	ファミコンジャンプ・最強の７人	CD APCG-4018 ：2,800円 CT APTG-4018 ：2,400円	〈フル・アレンジ〉①最強の７人のテーマ②安息の日々③飛べっ！筋斗雲④ハウス亀有慕情⑤男塾魂の唄⑥まほうつかいのおもちゃばこ⑦オラオラ・ロックンロール⑧奇妙なスタンド⑨アイ・ラブ・ジャングル⑩勇気ある進攻⑪不思議な迷宮⑫やすらぎの海⑬バーニング・スピリット⑭スペース・フロンティア⑮ファイナル・カウント・ダウン⑯友情・努力・勝利のテーマ	91.12.16	

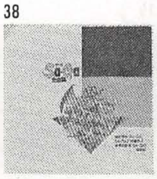
33


34


35


36


37


38


39


40


41


42


43


44


45


46


47


48


45	SDガンダム外伝・ナイトガンダム物語	CD APCG-4019 : 2,800円 CT APTG-4019 : 2,400円	〈フル・アレンジ〉①オープニングテーマ②王国の城③のどかな村④スダ・ドアカ・ワールド⑤迷宮の罠⑥ジオン族との戦い⑦敵地への進軍⑧カードダスバトルのテーマ⑨ものしりじいさん⑩祈りよ天にとどけ⑪ホワイトベース⑫ボスをたおせ⑬最強の敵⑭エンディングテーマ	91.12.16	

ワーナーミュージックジャパン

No.	タイトル	メディア/品番/価格	収録曲/備考	発売日	チェック欄
46	オーケストラによるゲーム音楽コンサート〜ザ・ベスト・セレクション	CD WPCL-560 : 2,900円	〈フル・アレンジ〉①ウィザードリィⅠ②ウィザードリィⅢ③ドラゴンクエストⅣ④スーパーマリオブラザーズ⑤スーパーマリオワールド⑥ゼルダの伝説〜神々のトライフォース⑦ポピュラス⑧三国志Ⅰ⑨三国志Ⅱ⑩ファイナルファンタジーⅣ⑪ドラゴンクエストⅢ	91.11.18	

光栄

No.	タイトル	メディア/品番/価格	収録曲/備考	発売日	チェック欄
47	ロイヤルブラッド	CD KECH-1015 : 2,900円	〈フル・アレンジ〉①Opening-Elan's Theme②Royal Blood③Leaves④Red⑤Flame⑥Orchids⑦Battle⑧Snow⑨Ending-Ishmelia⑩Royal Blood(ピアノ・リプライズ)	91.8.25	
48	THE BEST OF KOEI Vol.2	CD KECH-1016 : 2,900円	①オープニング—果てしなき航海—②列強諸国③オリーブの風④交響詩「提督の決断」第1楽章⑤季節が変わる頃⑥オープニング—黎明—⑦ザ・カード・マスター⑧呉のテーマ⑨天下攻防⑩貂蝉の舞⑪アメリカの勝利⑫桃園の戦い⑬海賊のシンフォニー⑭比叡山燃ゆ⑮サザン・トワイライト〜希望峰でダンス⑯魏のテーマ⑰乱世統一⑱Overture—信長の野望—	91.9.25	
49	ヨーロッパ戦線	CD KECH-1017 : 2,900円	①オープニング〜ヨーロッパの嵐〜②フランス電撃戦③ハード・アタック④北アフリカ戦線⑤ロマンス⑥エア・コマンダー⑦独ソ機甲戦⑧ノルマンディ上陸作戦⑨ディフェンシヴ・バトル⑩バルジの戦い⑪オーヴァー⑫ベルリンの戦い⑬エンディング〜ファイナル・ヴィクトリー〜	91.10.25	
50	真・信長伝説	CD KECH-1021 : 2,900円	①一,永禄元年五月　尾張国田楽狭間②二,元亀元年五月　近江国姉川③三,元亀二年九月　比叡山延暦寺④四,天正元年八月　近江国小谷城⑤五,天正三年五月　三河国長篠設楽ヶ原⑥六,天正七年四月　近江国安土城⑦七,天正十年六月　山城国本能寺	91.12.21	

東芝EMI

No.	タイトル	メディア/品番/価格	収録曲/備考	発売日	チェック欄
51	マスター・オブ・モンスターズ	CD TOCT-6268 : 2,500円	アレンジ9曲(黒の威厳／菫色の刻／紅蓮の谷を征く／白き砦に立つ／緑の大草原／萠黄色のローブ／黄金の戦士／紺碧の空へ／黒の終焉)＋オリジナル全9曲	91.9.13	
52	サイキック・ディテクティブ・シリーズ『ザ・ベスト』	CD TOCT-6381 : 2,500円	リアレンジ・バージョン5曲(Photograph／Opposite Love／Autumn／Japanesque# 3／Igniter)＋オリジナル10曲	91.12.18	
53	ブライ「八玉の勇士伝説」	CD TOCT-6382 : 2,500円	〈フル・アレンジ〉①Prologue②The Guardian Octagon③Cry Me④Pyramid⑤The Zias Suite⑥After the War⑦Garry Through(ボーカル・バージョン)⑧Breathing⑨On the Horaizon	91.12.18	

ビクター音楽産業

No.	タイトル	メディア/品番/価格	収録曲/備考	発売日	チェック欄
54	アルシャーク	CD VICL-5067 : 2,500円	〈フル・アレンジ〉①アルシャーク②サイレント・サテライト③Salad Days④町 Old Times⑤遺志を継ぎし者への序曲⑥Smaaaaash!⑦死の洗礼 そして……⑧Sadness City⑨Sand Ocean⑩Buy!バイ!ダーリン⑪Can a See Me⑫Palace Wulia⑬Next Journey⑭Public パブ⑮Colonial Ship⑯Chaw-Snomu⑰ナイスだね ミュントス人⑱Call!!大地⑲出撃!タスクバトラー⑳Beast Bayden ㉑ショーコ My Love〜また会おうね,必ず!㉒星のTerminal	91.9.21	
55	女神転生Ⅰ.Ⅱ.	CD2枚組 VICL-40029〜30 : 3,900円	●ディスク1……召喚盤(オリジナル全48曲)●ディスク2……合体盤(アレンジ13曲)①Prediction〜予言②MICOM〜出発(たびだち)③Explorer〜閉ざされた街④Devil Speak〜導き⑤Ex-convict〜前科者⑥Labyrinth〜午前2時の迷宮⑦Battlefield〜戦場⑧I×Money〜一獲千金ロック⑨Hallucination〜魔界幻想⑩Death Match〜死闘⑪ANFINI〜無限宮⑫OMEGA〜聖戦⑬Recollections〜回想	91.12.16	

ポリスター

No.	タイトル	メディア/品番/価格	収録曲/備考	発売日	チェック欄
56	ガデュリン	CD PSCX-1032 : 2,400円	①悠久の時の流れ〜オープニング②ルルアの森③水宮の廃墟④妖精ファナ〜ファナの泉⑤戦乱〜ハヴァリスとマイヨール⑥時の扉を越えて⑦エウラドーナ⑧エドナの都⑨魔道士タオ・ホー〜東の都にて⑩古の遺跡〜グランデの廃墟⑪エウレス⑫戦士たちの休息⑬魂のやすらぎ⑭ルーナ太陽の神殿⑮ヨーレの村⑯無限の闇を巡る⑰リゴルドの闘技場⑱中央制御室⑲最後の戦い〜暗黒神ズール⑳悠久の時の流れ〜エンディング	91.9.25	
57	ALL SOUNDS OF 麻雀クエスト	CD PSCX-1033 : 2,400円	全37曲＋おまけ(効果音入りオープニングテーマⅡ／麻雀ゲームのお約束〜おこるよ一本当にぃ〜／Hな道具／Let's Playing the Game!!)	91.9.25	

49


50


51


52


53


54

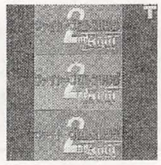

55


56


57


58


59


60


61


62


63


64


徳間ジャパン

No.	タイトル	メディア/品番/価格	収録曲/備考	発売日	チェック欄
58	ラングリッサー	CD TKCA-30377 ：2,300円	〈アレンジ・バージョン〉①ラングリッサー②ジノーグ③ヘッド・バスター〈オリジナル・バージョン〉④ラングリッサー⑤ジノーグ⑥ヘッド・バスター	91.9.25	
59	茶々丸ゲーム・ミュージック	CD TKCA-30378 ：2,300円	〈アレンジ・バージョン〉①茶々丸パニック(茶々丸登場／茶々丸次の島へ)②プロレス(メイン・テーマ)③エジプト(メイン・テーマ)④アビスの塔(ダンジョン／新たなる冒険)〈オリジナル・バージョン〉⑤茶々丸パニック⑥アビスの塔⑦プロレス⑧エジプト	91.9.25	
60	ファイヤープロレスリング・セカンドバウト	CD TKCA-30391 ：2,300円	アレンジ6曲(ファイヤープロレスリング・セカンドバウト／トラブルド・タイムス／ジェノサイダー／メタル・スパーク／スプレンド・ファイター／コングラチュレーションズ)＋オリジナル全11曲	91.10.25	
61	カオス・ワールド	CD TKCA-30392 ：2,000円	アレンジ9曲(Superstition／Woody Village／Ripona／Adventure／Surivival Games／暗闇／鋼鉄の騎士アレス最後の戦い／化石の森／Love & Peace)＋オリジナル全21曲	91.10.25	

エニックス

No.	タイトル	メディア/品番/価格	収録曲/備考	発売日	チェック欄
62	CDシアター・ドラゴンクエストI	CD ECD-001 ：2,800円	①Alefguard②Overture③Chateau Ladutorm④Galai⑤Maira⑥Roto's Token⑦Melchidor⑧Domdora⑨Dungeon⑩Rimuldar⑪Devil's Island⑫Dragon Lord⑬Finale	91.7.19	
63	CDシアター・ドラゴンクエストII	CD ECD-002 ：3,000円	脚本：とまとあき／音楽：すぎやまこういち(シンセサイザー新録音／キャラクター・デザイン：菊池道隆／声の出演：山口勝平, 佐々木　望, 横山智佐)ほか	91.12.13	

ファンハウス

No.	タイトル	メディア/品番/価格	収録曲/備考	発売日	チェック欄
64	ファイナルソルジャー組曲＆オリジナル・サウンド・トラック	CD FHCF-1140 ：1,800円	〈ファイナルソルジャー組曲〉①Dead or Alive〜Caravan Stars②Sky High③Turn on④Open Your Arms⑤Infinity⑥Taking off〜Sole Warrior〜Progression＋オリジナル・サウンド・トラック	91.7.25	
65	桃太郎電蓄II・古典的名盤(ベストクラシックス)	CD FHCF-1164 ：3,000円	〈フル・アレンジ〉①オープニング(優勝発表)②天の声③怪獣大行進④戦闘〜あやかしの洞窟〜決戦エンマ大王⑤力つきて⑥さよならウニどん屋⑦仙人の修業⑧愛と勇気のマーチ⑨月へ⑩黎明の翼〜鳳凰に乗って⑪巨魁・地獄王最後の戦い⑫エンディング	91.12.1	

NECアベニュー

No.	タイトル	メディア/品番/価格	収録曲/備考	発売日	チェック欄
66	ドラゴンナイトII・ファンタスティック・リミックス!	CD NACL-1043 ：2,500円	全33曲＋ファンタスティック・リミックス	91.10.21	

65



66



「日本ゲーム・ミュージック大賞」投稿規定

「日本ゲーム・ミュージック大賞」1991年下半期への投票は，本誌の中の「愛読者カード」（178ページのあとにあるハガキ）のみに限らせていただきます。それ以外でのハガキ，封書などによる投票はすべて無効とさせていただきますので，ご注意ください。

投票してくださるかたは，「愛読者カード」の「日本ゲーム・ミュージック大賞投票コーナー」の欄に，自分が1票を投じたい作品の番号，タイトル，発売レコード会社名を記入して送ってください。

(例)　13　プレプリマII　（キングレコード）

締め切りは1月17日必着，発表は3月号で行ないます。全国のGMファンのみなさん，ふるってご参加ください。なお，投票してくださった人の中から抽選で20名のかたがたに，各社GMアルバムなどをプレゼントいたします。

X68000芸術祭インフォメーション

Written by 山下 章

予想どおり首都圏地区大会は大混戦に!



芸術祭の来場者を対象に行なったアンケートによると,「エントリー作品がほしい」と思っているかたが非常に多いのだそうだ。本誌あてにも,同じような手紙がよく届く。

みなさん,もうちょっとだけお待ちください。全国大会が終わったあとに,どのような形になるかはわからないけど,芸術祭のエントリー作品を,きっとみなさんのお手元にお届けできると思うよ。もちろん,シャープと制作者の人たち,それぞれの意向に沿った形で,ね。芸術祭のエントリー作品が,パソコン・ソフトのランキングを賑わすようになるといいなあ。

首都圏地区大会:91年11月24日 in 東京

別会場にも生中継!これがホントの「生中継68」だ!!

首都圏地区大会の会場となったのは,JR市ヶ谷駅前にドーンと建っているシャープ東京支社,その8階にあるエルムホール。通常のイベントだったら,スペース的には余裕のヨッちゃんの会場なんだけど,今回ばかりはスタッフ一同が頭を悩ませることになった。なにしろ,全国各地で満員御礼を記録している芸術祭である。首都圏周辺のユーザー数から考えても,エルムホールの400名強という収容人員では,とても対応できそうにない。

そこで,考えた。どうすればできる限りたくさんのお客さんに,芸術祭を楽しんでいただけるか——。 結果として取り入れられたのが,メイン会場(エルムホール)の模様を複数のビデオカメラで撮影し,別会場に生中継するという方式。最近流行の「クローズド・サーキット」とも言える(?)やりかただ。

結局,首都圏地区大会は,エルムホールと,43会議室,75会議室という3会場を使用して,トータル673人のお客さまに見ていただいた。

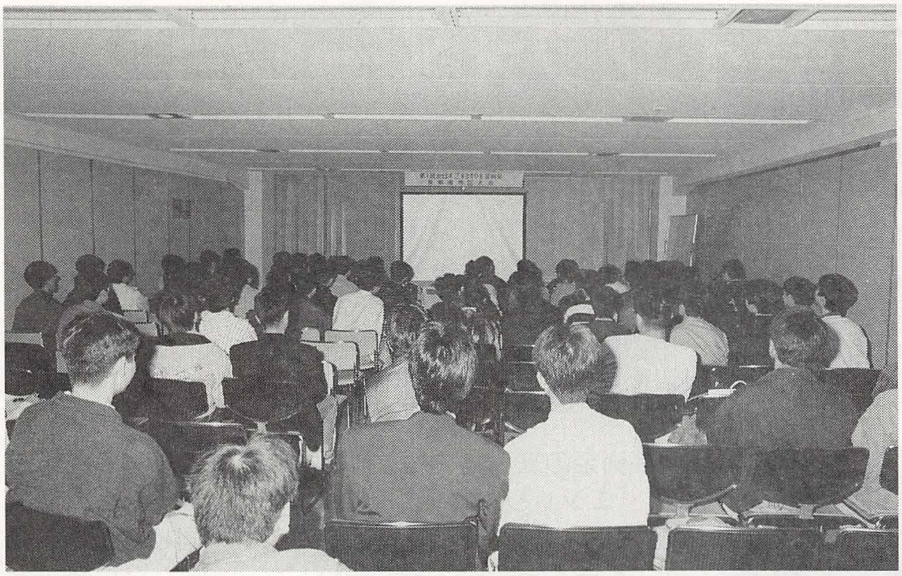
しかし。しかし,である。その673人で完全に場内は定員オーバー。それ以降に来場されたかたには,申し訳ないことにお帰りいただいたのだ。ひぇ~,ごめんなさい! 先月号につづいて,反省することしきりです。

首都圏地区の応募作品の傾向は……

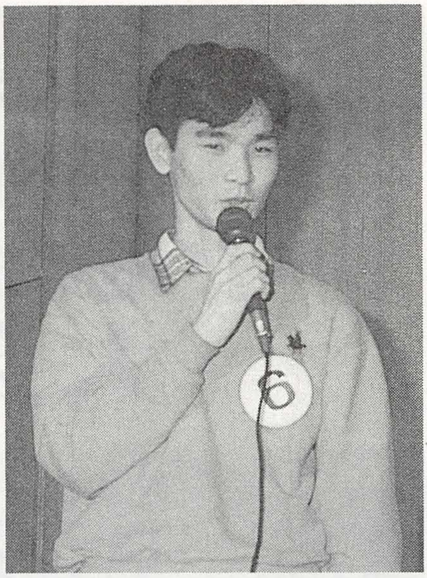
さて,芸術祭に送られてくる作品は,地区ごとに傾向があったりする。大作の多い近畿,ミュージックが強い中部,パソコンを使いこんでるなと感じさせる北海道……などなど。では,首都圏地区の傾向はどんなだったのだ



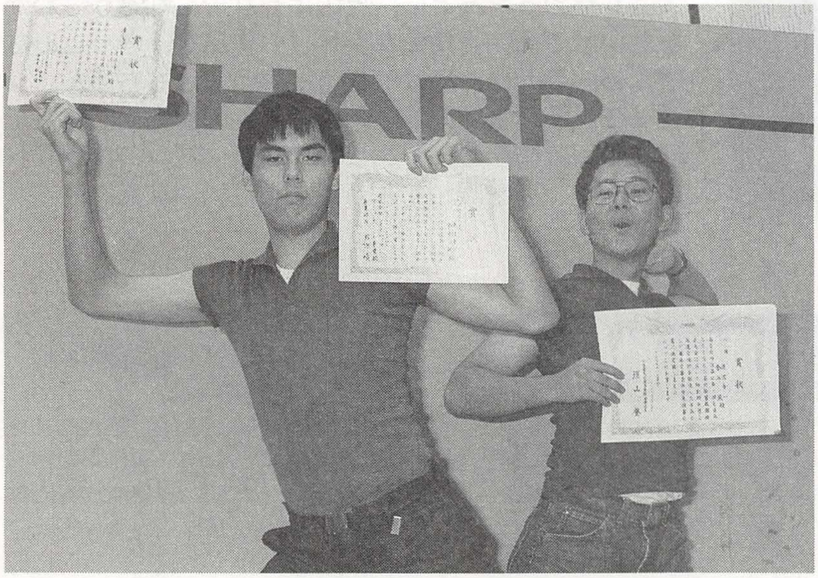
▲開演前に文字どおり満席となったシャープ東京支社8階のエルムホール。



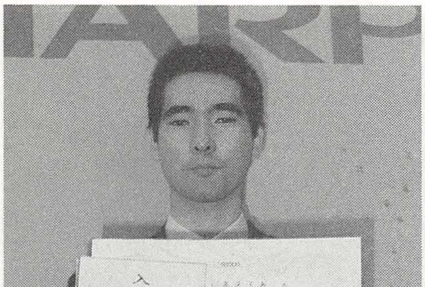
▲これが生中継が行なわれていた別会場。液晶スクリーンに映しだされる映像に合わせて笑いや拍手が起こっていた。



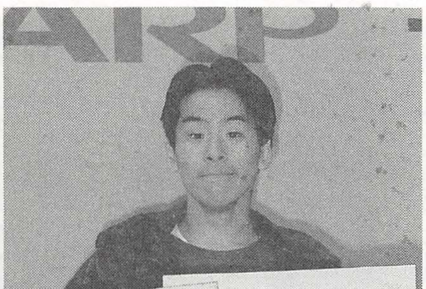
▲首都圏地区大会大賞を受賞した竹内久徳さん。激戦区を見事に制した。



◀『ダンスディスク』で入選した唐沢幸一さん、金井 毅さんコンビ。こ、この人たちは……。



▲『レイトレアニメ 4』で入選の木村哲也さん。上のダンス・コンビとは対照的に真面目そうな人だ。



▲『BALANCER PRO68K』で入選した伊藤英介さん。近畿地区大会でエントリーされていた米村さんの友人だそうだ。

ろう？

はっきり言おう。狙っている人が異様に多いのだ。82点の応募作品のうち，約3分の1が，いわゆる「一発ギャグ」路線。まあ，それはそれでおもしろいんだけれど。

実際，大賞・入選の計4点のうち，3作品が会場内を爆笑させた作品だったというのが，首都圏地区の傾向を顕著に示していると言っていいだろう。

ただし，この手の作品が，1回見たら……という部分を持っていることは否定できない。全国大会までに，さらなるシェイプアップが必要だと思うよ。

●首都圏地区大会 大賞
副賞：5万円相当のシャープ製品，全国大会へのエントリー権
『PENGUINランドネットOFF会記念』
（竹内　久徳）

タイトルからして，なんともおかしなカンジの作品だ。敵キャラクターは，すべてパソコン通信ネット「PENGUINランドネット」の会員の顔をスキャニングしたものという，ユニークな縦スクロールのシューティング・

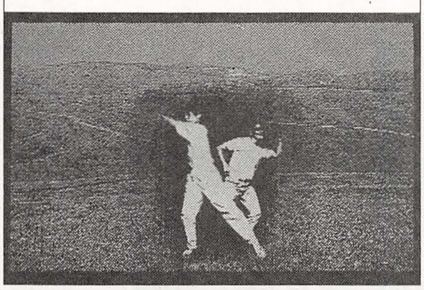




ゲーム。鼻の穴から弾をだす顔，分身と実体化を繰り返す顔などが続々と登場し，見ているだけで大爆笑。「遊ぶ」ことよりも「魅せる」ことに主眼が置かれているため，何度やられても無限に復活することができる。作者の竹内さんは，パソコン通信の名作PDSの制作でも有名な人。それだけに，手慣れた印象を受ける作品だった。

なお，同作品は，ログイン賞（副賞：ヘッドホン）も同時受賞した。

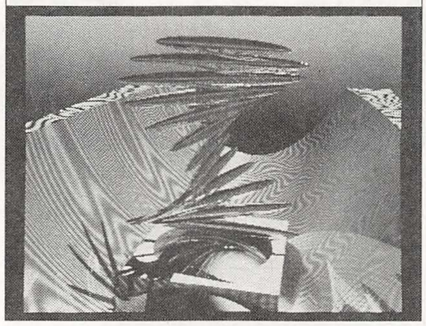
●首都圏地区大会 入選
副賞：３万円相当のシャープ製品，全国大会へのエントリー権
『ダンスディスク』
（唐沢　幸一，金井　毅）

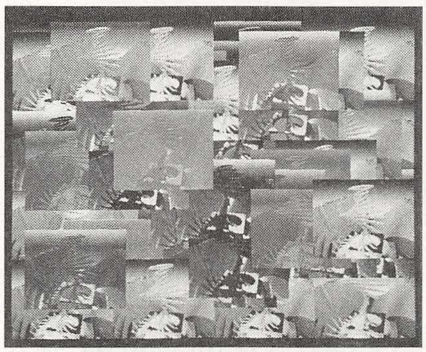


PC-8801で制作された作品が入選に。対象機種を限定していない芸術祭だからこその懐の広さだ。この作品は，タイトルどおり，軽快なBGMに合わせて，取り込み画像による唐沢さんたちが，画面の中でユニークなダンスを披露してくれるというもの。滑らかにアニメーションする映像と，椅子に乗ってグルグル回るといった類の意味のないダンスが来場者の票を集めた。とは言っても，ただのお笑いソフトではなくて，「ボクもPC-88のプログラマーをやっていたのですが，これを作るとしたら，とてつもなく大変な労力が必要ですよ」と，特別審査員のシステムソフト・児島氏も驚いていた。

なお，同作品は，システムソフト賞（副賞：同社ソフト），及びOh！X賞（副賞：レディース・サンタ・セット）も同時受賞した。

●首都圏地区大会 入選
副賞：３万円相当のシャープ製品，全国大会へのエントリー権
『レイトレアニメ４』（木村　哲也）





レイトレーシングによって表現されたグラフィックが，うねうねとアニメーションする。この作品のアイデアを感じさせるところは，レイトレ・アニメを，スプライト上に描き込み，つぎからつぎへと小さな画面を重ねて動かしているということ。タイトルが『レイトレアニメ４』なのは，木村さんが制作したレイトレ・シリーズの第４弾だから。

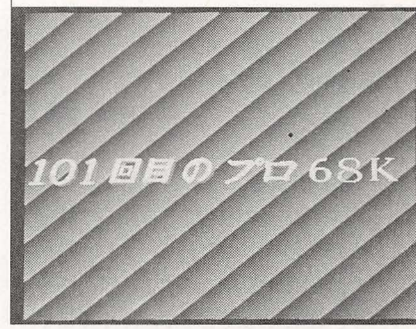
なお，同作品はムラウチ賞（副賞：トラックボール）も同時受賞した。

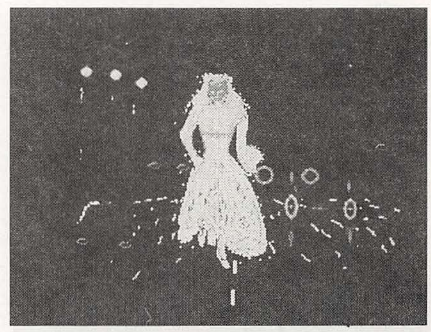
●首都圏地区大会 入選
副賞：３万円相当のシャープ製品，全国大会へのエントリー権
『BALANCER PRO68K』
（伊藤　英介）



マウスを使って皿回しをしようという，これまたユニークなゲーム。横から飛んできたどんぶりを棒の先で受け止めて，ある程度以上回転させれば面クリア。画面左側のメーターが，現在の回転度を示している。単に速く回せばいいというわけではなく，リズミカルにマウスを回せるかどうかが勝負のポイントとなる。

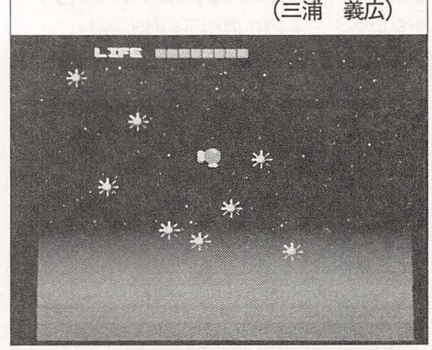
●シャープエレクトロニクス販売賞
副賞：１万円分旅行券
『101回目の……』（木本　雅彦）





今年大ヒットした，あのTVドラマの感動をX68000で再現する──と思いきや，実は『101回目のプロポーズ』ではなく，『101回目のプロ68K』。粗いドットで描かれた，ウェディングドレスの女性が走ってくるシーンに，場内の誰もがドギモを抜かれた。作者の木村さんいわく，「誰かが作らなければいけないと思った」。

●ロケット賞
副賞：フレッシュギフト商品引換券・タラバガニ
『ROCKET MAN'91』
（三浦　義広）



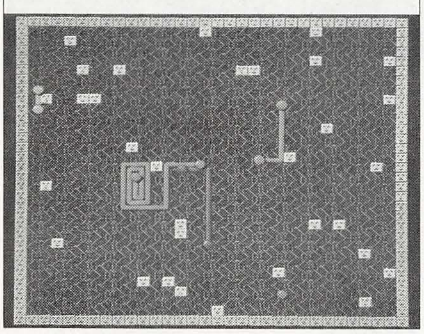
ロケット噴射によって空を飛ぶロケットマンを操作して，捕らわれの身のお姫様を救いだすことが目的のアクション・ゲーム。各面の間に展開されるストーリーが，ほのぼのと

した気分にさせてくれる。『バルーンファイト』『ニュージーランドストーリー』『キャッスル』などを融合したようなイメージのゲームだ。作者の三浦さんは，ヒューマン・クリエイティブ・スクールの学生さん。エントリー者の憧れの的だった(？)ロケット賞の賞品「タラバガニ」を見事に獲得した。

●第一家庭電器賞
副賞：電子手帳PA-6500GY
『風の中のメロディー』
(阿保　剛)

X68000の内蔵音源のみで作曲・演奏されているミュージック作品。「自転車で坂を下っている時に思いついた」というサビのメロディーが，MIDI音源に負けない軽快さをだしている。作者の阿保さんは，今年のはじめに開催された「X68000・BASICプログラム・コンテスト」にも，素晴らしいミュージック作品を送ってきてくださった人だ。

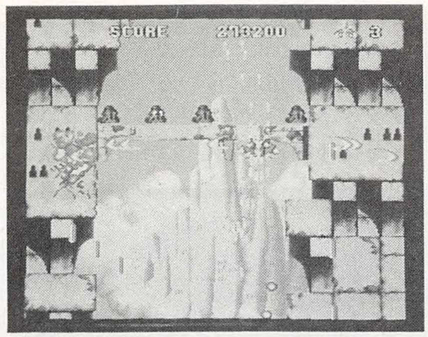
●九十九電機賞
副賞：ツクモオリジナル・3.5インチフロッピーディスクドライブ
『みんなでハッスル』　(橋口　湖)



4人同時プレイ可能のアクション・ゲーム。蛇のように動く体を操作して，制限時間を経過したときにもっとも長い体の人が勝ち（相手を全滅させてもよい）。自分と同色のエサを取ると自分の体が伸び，他の3人の色のエサを取ると，その色の相手の体が縮む。

●ラオックス・ザ・コンピュータ館賞
副賞：Oh! X誌1年分＋X68000グッズ3点セット
『ヴァリストレスナルト』
(辻本　清吾)

シューティング・ゲーム製作ツール『シューティング68K』を使用して作られた作品。ツールの数多くの制約に縛られながらも，アイデアを駆使して市販のシューティング・ゲーム並みの処理を実現している。特に，描き込まれたグラフィックは同ツールを使用して応



募された作品群の中でも出色の出来ばえ。『シューティング68K』を使い込んでいる解せないクンも感心していたぞ。

●ローランド賞
副賞：ミキサー
●マイコンBASICマガジン賞
副賞：アナログジョイスティックXE1-AP
『シルフィードの伝説　©ゲームアーツ』
(伊藤　圭一)

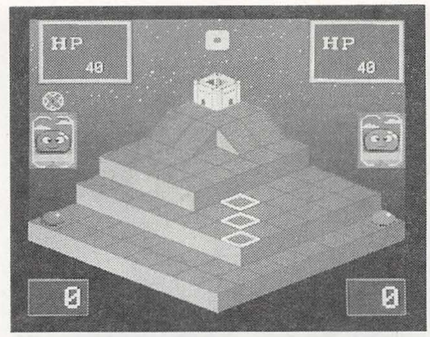
伊藤クンは，本誌のゲームミュージック・プログラムのコーナーに何度も掲載されている常連。その腕前を芸術祭でもいかんなく披露してくれた。X1でMIDI音源「MT-32」を制御して，ゲームアーツ社の名作『シルフィード』のBGMをアレンジ。自作の音色エディターを使用しているだけあり，音質のクオリティは高く，曲中でサックスのアドリブ・パートや，4ビートのリズムが入るなど，意欲的なアレンジが施されていた。この作品のカセットテープをゲームアーツに送っておいたので，MEGA-CD版『スーパーシルフィード』の参考にされるかも？？

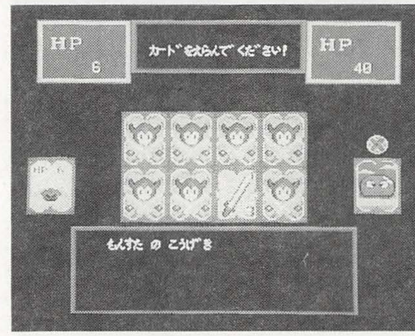
●ウルフチーム賞
副賞：X68K版『ソルフィース』＋『グラナダ』
『I Love LIVE』　(玉舎　直人)

01/WというMIDI音源を使用した，玉舎さんのオリジナル曲。タイトルにあるとおり，ライブの感覚を再現しようと，曲頭にチューニング音を入れたり，観客の歓声を曲中に織り混ぜたりの工夫がされている。

●光栄賞
副賞：X68000版『信長の野望・武将風雲録』
『SLIME ROAD』　(国森　政嗣)

斜め上から見おろしたフィールドで，スライム同士が戦う思考型ゲーム。サイコロの数によって移動できる歩数が決まり，各マスご





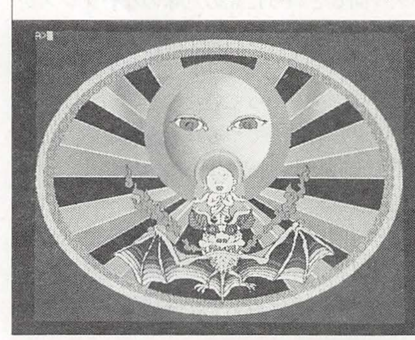
とにさまざまなイベントが用意されている。モンスターとエンカウントすると，カード・バトルの戦闘モードに突入。じっくり遊べば，それなりに味がでてきそうなゲームだ。

『ROCKET MAN'91』の三浦さんと同じく，国森さんもヒューマン・クリエイティブ・スクールの学生さん。

●システムサコム賞
副賞：X68000版『闇の血族・上巻』＋『下巻』
『Be careful! ©日本ファルコム』
(福本　希)

日本ファルコム社のゲーム『イースIII』に使用されているBGMを，U220(ローランド)をはじめとする豪華な機材を使用してアレンジした作品。豊富な音源を使用しているだけあり，ゲーム・ミュージックのCDにも負けない音質を実現している。

●コナミ賞
副賞：X68000版『パロディウスだ！』
『コウモリ＆トカゲ』　(堀岡　光次)

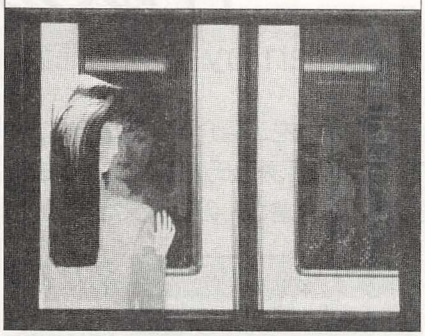


それぞれコウモリとトカゲを題材としたグ

ラフィック。イラストレータを本業とする堀岡さん独特のタッチで描かれている。「コウモリ」には堀岡さん自身が，「トカゲ」には堀岡さんのペットの犬が登場している。

●I/O賞
副賞：データホルダー
●古代祐三特別賞
副賞：CD『ベアナックル』＋『交響組曲アクトレイザー』

『盗み見』　　　（池上　京子）



芸術祭史上初の女性によるエントリー作品！夜の電車をのぞいたときに見えるさまざまな景色を，『マジックパレット』を使用して描いている。窓にかすかに映っている男性は，作者の池上さんの憧れの人だとか。だからタイトルが「盗み見」なのね。

全国大会に出場するための最後のチャンス！「補選」のメ切は1月24日だ!!

メ切の関係で地区大会に作品を応募できなかった人たちを救済するための選考会「補選」の開催が迫ってきた。開催日は，2月の上旬。これまでの地区大会形式のイベントではなく，シャープ本社の会議室で，特別審査員だけで選考会が行なわれる予定。選考を突破した2作品に，全国大会へのエントリー権が贈られる。これが第1回全日本X68000芸術祭の全国大会へ出場するための最後のチャンスだ！

補選の応募メ切日は，92年の1月24日。以下の応募規定にそって，作品を送ってね。

X68000芸術祭 補選応募規定

●作品基準

オリジナル未発表のプログラム，グラフィックス，コンピュータ・ミュージックなどであること（使用機種・言語を問わず）。

●部門

①ゲーム部門

②ミュージック部門（自作の曲／一般曲・ゲームミュージックのアレンジ等。MIDIも可）

③グラフィックス部門（Z'S STAFF，DOGA等のツールもなんでも使用可）

④その他部門（ユーティリティ／一発ギャグ／パフォーマンス／ビジネス利用／他）

※応募は，1部門につき1人1作（1曲）。1人で複数部門に応募するのは可。団体での制作も可。

●応募方法

プログラム・ディスクに住所／氏名／年令／職業（学校名・学年）／電話番号／開発にかかった期間／開発に使用・利用したツール名／セールス・ポイント／取扱上の注意／動作に必要とする特殊機材をそえ，ページ下欄外の応募先に郵送してください。

表1　首都圏地区大会・特別審査員メンバー

司会&特別審査員：
　山下　章（ゲーム評論家）
特別審査員（紹介順，敬称略）：
　望月　裕二（株式会社ムラウチ・マイコン部長）
　鈴木　信夫（株式会社ロケット・ロケット本部総店長代理）
　高見　孝二（第一家庭電器株式会社・本社情報機器部課長）
　荒井　貞博（九十九電機株式会社・主任）
　永島　道俊（ラオックス株式会社・ザ・コンピュータ館X68000プロスタッフ）
　山内　昌人（ローランド株式会社・東京営業所デスクトップミュージック係長）
　宇野　正明（ウルフチーム情報統轄部次長）
　粟野　敏和（株式会社光栄・営業部長）
　鎌田　裕貴（株式会社システムサコム・ミュージックコンポーザー）
　児島　正哲（株式会社システムソフト・アミューズメント事業部・研究開発課係長）
　島　　健二（コナミ株式会社・国内営業1部主任）
　山田　政彦（I/O編集部・主任）
　前田　徹（Oh！X編集長）
　マイコンBASICマガジン編集部
　梅本　幸孝（ログイン編集部・X68000新聞社担当）
　古代　祐三（ゲームミュージック・コンポーザー）
　西尾　冠範（東京中央シャープ販売株式会社・取締役情報通信営業部長）
特別審査員長：
　金井　邦之（シャープ株式会社・電子機器事業本部AVCシステム事業推進室・参事）

表2　首都圏地区大会・エントリー作品一覧表

No.	作品名	部門	機種	応募者名	特徴／セールスポイント
1	風の中のメロディー	ミュージック	X68000	阿保　剛	内蔵音源でもMIDIに負けないように，聴きやすくノリやすい曲を作ってみました。
2	コウモリ&トカゲ	グラフィック	X68000	堀岡　光次	マウスを握らせたら，あたいの右にでる者はない。
3	101回目の……	その他	X68000	木本　雅彦	大ヒット・ドラマのあの感動をX68000で再現しました？
4	ヴァリスト レスナルト	ゲーム	X68000	辻本　清吾	『シューティング68K』を使って制作しました。凝りに凝った設定資料を見て下さい。
5	シルフィードの伝説 ©ゲームアーツ	ミュージック	X1 ＋ MT-32	伊藤　圭一	曲の中盤のサックス～キーボードのアドリブ部分を聴いて下さい。
6	PENGUINランドネットOFF会記念	ゲーム	X68000	竹内　久徳	「遊ぶゲーム」ではなく「見せるゲーム」です。
7	盗み見	グラフィック	X68000	池上　京子	夜の電車の窓をのぞいた時に見えるさまざまな景色を表現したくて描きました。
8	ダンスディスク	その他	PC-8801	唐沢　幸一 金井　毅	つぶらな　ひとみ
9	みんなでハッスル	ゲーム	X68000	橋口　湖	一定時間すぎた時に，体の長さが一番長い人が勝ちという風変わりなゲームです。
10	Be careful！/イースIIIより ©日本ファルコム	ミュージック	X68000 ＋ U220等	福本　希	原曲を聴かずに，譜面だけで制作したら，原曲と同じコンセプトに仕上がりました。
11	レイトレアニメ4	グラフィック	X68000	木村　哲也	うねうねした動き。2メガ・バイトのX68000で動作可能なところ。
12	ROCKET MAN'91	ゲーム	X68000	三浦　義広	ストーリー性を重視したゲーム展開，数々のイベントでプレイヤーを楽しませます。
13	SLIME ROAD	ゲーム	X68000	国森　政嗣	『TERAZZO』とCコンパイラを使用して制作したゲームです。
14	I Love LIVE	ミュージック	X68000 ＋ O1/W	玉舎　直人	ライブ感覚の再現を目指して作った，オリジナル曲です。
15	BALANCER PRO68K	ゲーム	X68000	伊藤　英介	本当なら「肉体鍛錬部門」にエントリーしたかった自信作です。

●補選応募先：〒545 大阪市阿倍野区長池町22-22 シャープ株式会社電子機器事業本部システム機器営業部 ☎06-621-1221

短期集中攻略　キミは，プリンセスを作るこができるか？



発売元：ガイナツクス
対応機種：PC-9801シリーズ
価格：14,800円

『プリンセスメーカー』体験場

女の子の育てかた講座 第5回

Written by 佐久間亮介

みなさん，こんにちは。ベーマガライターはプリンセスを育てることができるか？　をテーマに毎回お送りしているこのコーナだが，今月はちょっと趣向を変えて，かんたんなテクニックと読者のかたの応募作品をご紹介しよう。テクニック集は，編集部一の子育て男・宮塚秀己氏の監修によるもの。応募作は神奈川県にお住まいの片倉さんのデータだ。

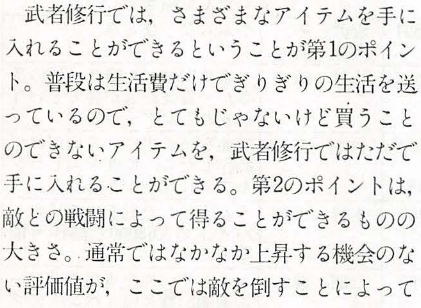
プリンセスを目指すためのテクニック集

■武者修行をうまく使え！

『プリンセスメーカー』をプレイしたことのある人ならば，教育と銘うたれた項目の中に「武者修行」なるものがあるのをご存知だろう。誰でも一度は武者修行を試していることとは思うが，敵が強くてすぐに断念してしまうことだろう。

この武者修行こそが，『プリンセスメーカー』の最大のポイントなのだ。ゲーム中に登場する，あらゆるアルバイトや教育方法の中で，もっとも利用価値のあるものなのである。

武者修行では，さまざまなアイテムを手に入れることができるということが第1のポイント。普段は生活費だけでぎりぎりの生活を送っているので，とてもじゃないけど買うことのできないアイテムを，武者修行ではただで手に入れることができる。第2のポイントは，敵との戦闘によって得ることができるものの大きさ。通常ではなかなか上昇する機会のない評価値が，ここでは敵を倒すことによって大量に入手できる。しかもお金さえも手に入れることができるのだ。第3のポイントは，お金がまったくかからない点。娘を武者修行にださせるための身支度でお金がかかってしまうが，支度が整ってしまえば，あとはまったくお金を必要とはしない。



▲武者修行にはゴールがちゃんと用意されている。がんばって，ゴールを目指そう

武者修行を最後までクリアするためには，10日以上ものゲーム中の時間が必要とされる。スケジュールを組むときは，連続して2回以上は武者修行を組み込んでおきたい。

「そんなこといっても，敵に勝てないんじゃお話にならない」と思うかもしれない。そんな人はつぎのテクニックを参考にしてくれ。

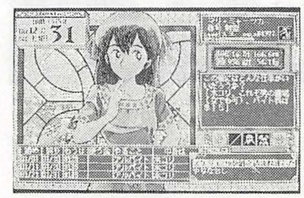
■木コリ・ハイパー・パターン

娘を強く育てるための最大のテクニック，それが木コリ・ハイパー・パターンだ。

やりかたはスケジュールの組みかたにある。まず娘の疲労度がないことを確認しよう。そうしたらスケジュールを組む。内容はすべて木コリ。3連続で木コリのアルバイトをさせるわけだ。スケジュール終了後，娘の疲労度はかなり高くなっているはず。しかし，病気や不良といった現象は，スケジュール終了後に起こるので，この時点でどうにもなっていなければ病気の心配はする必要はない。

さて，ここからが重要。3連続の木コリを終了したつぎの月のスケジュールの組みかただ。まず上旬には，再び木コリを入れる。そして中旬には休息を入れ，下旬に教会を入れよう。先にも説明したとおり，病気や不良はスケジュール終了後に起こる。そこでいくら疲労があっても，上旬での木コリに影響することはまったくない。中旬に入れてある休息は，いうまでもなくそれまでの疲労を回復させるもの。これで病気の心配はなくなる。

では，下旬の教会はどういう意味を持っているのか。これは中旬にいれた休息の欠点を補うもの。休息は疲労度を減少させるが，同時にモラルも下がってしまう。モラルが低下すると非行化が起こってしまうため，ここで減少したモラルを回復させておこうというわけだ。



◀木コリ・ハイパー・パターン。まずは3連続で木コリをスケジュールに組み込むんだ



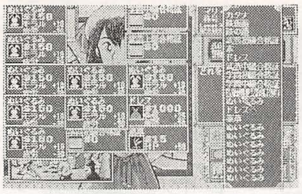
▲次の月は木コリ・休息・教会の順番でスケジュールを組む。この2か月がセットとなる

これは木コリだけにかぎらず，その他のアルバイト，教育にも使用することができる。が，武者修行を目指すためには，木コリによって腕力を上げておけばいいだろう。3～4年ほどこのパターンを続け，十分に腕力があがったら武者修行にのぞむ。いくら体力が低くても，敵の攻撃を受ける前に，敵を倒してしまえばいいのだ。

■アイテムをうまく使え

一見，あまり効力のなさそうなアイテムも，使いかたによっては非常に便利だ。たとえばモラルを上げたい場合は，モラルに＋10されるぬいぐるみを大量に使ってやればいい。同時に教会にもかよわせれば，3か月でほぼMAXに近い値を得ることができるだろう。アイテムも忘れずに活用しようね。

■ガイナックス：〒180 東京都武蔵野市吉祥寺東町2-7-1東町ビル2F ☎0422-22-1980



◀モラルをあげるならば，ぬいぐるみを使おう。アイテムはどってても便利なんだよ

■娘との対話

毎月の頭に実行することできる「娘との対話」コマンドも忘れてはならない。娘の疲労が低いとき厳しく話せば根性が上昇し，疲労が高いときにやさしく話せば疲労が減少する。とくに根性の値は高ければ高いほど，病気になりにくくなる。毎月のはじめには，必ず実行するようにしたいコマンドだ。



▶親子の対話も重要なコマンド。疲労を減らしたり，根性を上げたりすることができる

プリンセスメーカー読者の体験場

エミ・クラの巻（神奈川県相模原市・片倉亮介さん）

さて，読者の体験場の第1回は，神奈川県の片倉さんの娘エミ・クラだ。

片倉さんの教育方針は，強い娘に育てること。「父親も勇者だったんだから，自分も強くなりたいはず！」と思って，力を重視して教育していったんだそうだ。

まずは，娘の性格づくりからスタート。素直な子に育ってほしい，との願いから教会へかよわせ，モラルを上昇させることにしたのだそうだ。やっぱり，感情移入することが『プリンセスメーカー』をより，おもしろいものとするのだから，片倉さんぐらいの意気込みを持ってプレイするのはいいことだよね。

モラルを十分に上昇させたら，いよいよ戦士に向けての修行開始！　武芸を学ばせて強い女の子を目指すが……なんと根性が低かったために，失敗の連続だったそうだ。こういった失敗例を聞くと，見過ごしてしまいがちになる根性値が重要なものだということを，あらためて思いしらされる。

収穫祭での片倉さんの目標は，武闘会。それに向けて，厳しい鍛錬がはじまる。なんと武闘会のときには，片倉さんは実際に赤いはちまきを締めて，「しょーりゅーけん！」と叫びながら応援したんだそうだ。この瞬間を，もしもお友だちが見てたりしたら，まちがいなく伝説となってたかもしれないね。

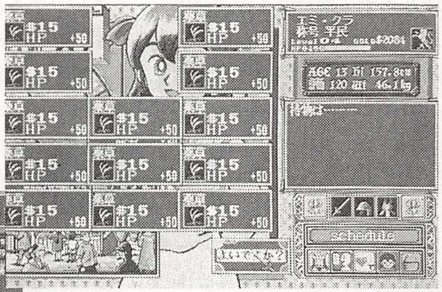
強い娘を目指す片倉さんは，どんなアルバイトを中心に行なっていたのだろうか。

主に行なわせていたのは，木コリや人足といったもの。どちらも力仕事で，腕力が上昇しそうなものだ。武闘会や武者修行といったところで体験できる戦闘シーンは，かならずプレイヤー側が先攻となって進んでいく。だから，体力が低い場合でも腕力さえあれば，敵が攻撃する前に倒すこともできる。ただし，かならずしも勝てるとはかぎらない。敵にだって非常に体力の高いものがおり，こちらの1回の攻撃ではどうしても倒すことのできない場合がある。腕力重視というのはまちがっていないけど，体力値の上昇にも気を配っておきたいところだ。

エミ・クラは武者修行にもでている。体力の低さをカバーするために，薬草をいっぱい買い込んでの旅立ち。最後の10日目まで見事に生き延びることができたんだそうだ。おめでとう！　でも，武者修行にはちゃーんとゴールというものが用意されているんだよ。10日間という期間では，たどり着くのはちょっとつらいかもしれないけど，スケジュールに連続で武者修行を組み込めば，その分期間を延長することができるんだ。たとえば上旬と中旬を武者修行にすれば，期間は20日間となるんだ。見落としやすいことだけども，これがあればゴールを目指すことができるよ。

腕力重視だった方針もいつのまにか体力重視にうつってくる。体力を上げるためには，宿屋のアルバイト。お金も入ってくるし，体力も上昇するから，ちょうどいい。今月ご紹介している「木コリ・ハイパー・パターン」を応用して宿屋で働かせ続ければ，読者のみなさんも十分な体力を得ることができるだろう。

片倉さんの結果は，なんと長寿世界一。体力値の高さがポイントだ。あとは……『プリンセスメーカー』において人生を左右させる重要なパラメータが高かったからかな。いったい何の値が重要なものなのかは，今後，少しずつ明らかにしていきたい。



▶薬草をいっぱい買い込む。戦闘シーンでは非常に重宝するアイテムだよ



◀人足と木コリ。強くなるためには，この二つのアルバイトだ。お金も入ってくるしね



◀戦士を目指して武芸の稽古。アルバイトによって腕力をあげることも忘れるな





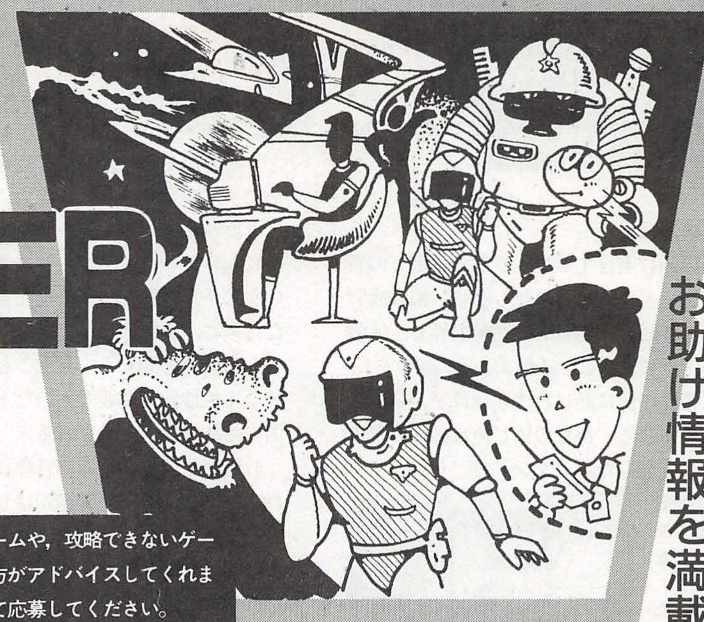
◀▲エミ・クラは，世界一の長寿となってその生涯を終えた。これは用意されている人生の中でも，かなり高いランクの部類にはいるんだ。片倉さん，おめでとう！　つぎはプリンセスだ

エミ・クラResult

世界一の長寿

レベル	9	気品	0
星座	獅子座	根性	867
血液型	A型	疲労	0
誕生日	1659年8月15日	色気	0
身長	166.3cm	モラル	332
体重	66.1kg	評価	747
プロポーション	109%	経験値	953
体力	870	戦闘技術	121
腕力	487	称号	一級学士・上級剣士
知力	244		

AVG,RPG,SLG,ACG……
……何でもこい！
レスキュー COMPUTER GAME



困っているキミへのお助け情報を満載

本コーナーはパソコンや家庭用ゲーム機，アーケード・ゲームなど，CPUを搭載の装置でゲームを楽しんでいる皆さんのためのページです。解けないゲームや，攻略できないゲームについて，先生方がアドバイスしてくれます。きまりを守って応募してください。

こんにちは，今月はみなさんにお話をしなくてはならないことがあります。しばらくの間，レスキューのページを担当させてもらったのですが，来年受験ということで，今年1年間は勉強に専念するため，お休みさせていただきたいと思います。ボクが休むというだけで，もちろんレスキューのコーナーは休まないので，ご安心を。それといってはなんですが，今年はゲームをやらないことを誓います。いままで，もっても1か月だったけど，今年は我慢してゲームはやりません。本当です。とにかく復活の日までみなさん，覚えていてください。　（川口晋護）

☆AVG

Q PC-88MCで『あ～くしゅ』をやっているのですが，質問です。

仲間は全員集めました。だけど，3枚目のCDが見つかりません。ヒントを聞いたけど，「過去にある」とだけわかっただけで，あとはサッパリわかりません。チェーンロックの番号とか割り符とかと関係あるのかとも思ったけど，その方面もわからないので，進みようがありません。どうか，どうか，教えてください！

あと，「勇気の鈴」なるものを，友達が持っていると言います。ないと困りますか。

持ち物は，赤と青の飴，酒，CD，ブラッディーローズ，ピュアブライトです。よろしく！

【愛知県春日井市・でぶ？才】

A この原稿を書き上げた直後に，何気なくレスキューのハガキの山に目を通していると，何と同一人物からもう1通同じハガキがきていたのに気が付いた（これで3枚目）。よっぽど心配だったんでしょうねぇ。しかし，全部ペンネームがちがうのはなぜ？

さて，この文脈から察するに，3枚目のCDっていうのは，『MID-GARTS』のやつのようですね（「超未来」の「忘却の竪穴」で使う）。

これは……ですね。チェーンロックの付いた箱をよく「調べて」みましたか？　そうすると，「……チェーンロックの番号が×××にばれた……」っていうメッセージがでてくるはずなんですけど。あとは×××のところへ行って，番号を聞きだすだけですよ。あとは雪崩を打って解決します。俗に言う律速段階ってやつですな。

勇気の鈴は，あると金稼ぎの戦いには非常に便利ですが，別になくても構いません（ここまできちゃったんだから）。一応，入手方法ですが，序盤（次元の穴に入る前）の行動しだいで決まる，とだけにとどめておきましょう。

ただ，私は98版でプレイしたもんで，もし88版と内容がちがってたら……どうしよう……。

（隊員NO. 27　長谷川真一）

Q PC-9801の『カサブランカに愛を』の質問です。

お酒の使いかたについては載っていましたが，ボクはその前の段階で「釘抜き」が見つかりません。どこにあるのか，教えてください。

【埼玉県上尾市・JACK 16才】

A 「釘抜き」はどこかにある，箱の中に入っているんだ。だけど，箱が置いてある場所は，普通にプレイしていると気が付かない，というよりは見あたらないので，つまってしまうようだね。ズバリ箱が置いてある場所を答えてしまおう。

箱は，エドガー家の裏にあります。ただし，どこから行くかは自分で考えてみてください。

（隊員NO.1110　キャプション川口）

☆RPG

Q はじめて投稿します。今，PC-88版の『ダイナソア』をプレイしています。風の塔で，風の精霊に「白い石の前でルーンの剣を使え」と言われたのですが，どこを探しても「ルーンの剣」がありません。どうか「ルーンの剣」のある場所を教えてください。

【広島市・るーしぇ？才】

A さまざまなアイテムが登場する『ダイナソア』。今回の質問はルーンの剣のある場所だね。

まず，場所はアーケディア城の3F。北のほうに「祭室」と書いてある扉を見なかったかい？そこは，入っただけでは普通の部屋なんだけど，ちょっと歩き回っていると，仲間が回転扉を見抜いてくれるんだ。そこを入って少し進めばルーンの剣を見ることができるだろう。『ダイナソア』にはこのパターンが多いので，歩けるところは自分の足で歩いてチェックするように心がけたい。

（隊員No. 22　ASP. 久保田）

Q 『ダイナソア』の質問です。アーケディア城の中で，城の2Fの「月闇のベール」というアイテムを取ったので，トリニトラを倒しに行ったところでつまづいてしまいました。どうやったら進めますか？教えてください。機種はPC-98です。

【高知県土佐市・VSAN？才】

A 『ダイナソア』のアーケデイア城2Fは，トリニトラを倒して先へ進むまでにさまざまなドラマが渦巻いている。悲しい定めのアナンシー。そして，ワッツの隠された秘密etc……。だが，トリニトラも悲しみと嘆きの中をもがいているんだ。ともかく彼女を倒さないと先へ進めないわけなんだけど，まず「道具を使う」であるアイテムを使わないと，ダメージすら与えられない。そのアイテムを持っているかどうかわからないけど，アナンシーが死ぬ直前に言ったあの武器なんだ。この2Fのどこか（アナンシーの部屋から北の方角にある正方形の部屋）に落とし穴があり，そこから落ちたところにそのアイテムがあるので，持っていないなら探してほしい。

（隊員No.22　ASP.久保田）

Q こんにちは！　はじめてレスキューに手紙をだします。ボクは今，PC-98版の『ダイナソア』をプレイしています。今，パーティは試練の塔をクリアし，テスタロッサを手に入れました。が，龍になった○○○にテスタロッサを取られてしまいました。その後，空中庭園で謎の老人に会って「龍の鍵」をもらって，地下の祭室へ行くように言われたのですが，その祭室がどこにあるのかわかりません。どーか，ボクに救いの手を～！

【愛知県・Air Jordan？才】

A 「○○○」の部分は，ストーリーに関わる部分なので，あえて伏せ字にさせてもらったよ。では，レスキューに入ろうかな。まず，キミが行くべきなのは，アーケディア城の中。ひとつだけ開かずの扉になっていた場所を覚えて……いないからここに質問してるんだと言われたらそれまでだけど，思いだしてほしい。じゃ，もっと細かいヒント！　1階と地下からは，目的の場所には入れないんだよ。あとは自分で探してね。細かいことだけど，地下祭室はゲームがもうちょっと進んでから行くべきところ。キミが目指すのは，「龍の穴」と呼ばれる洞窟なんだ。まだまだ先が長いぞ！

（隊員No.22　ASP.久保田）

Q 僕はPC-88版のRPG『ダイナソア』をやっていますが，何度探しても地下祭室の中にある「青い炎の間」というのが見つかりません。ニーニャの部屋にも行きましたが，入れませんでした。風の紋章も手に入れたし……。どうすればいいのか教えてください。よろしくお願いします。

【埼玉県久喜市・匿名希望？才】

A この「青い炎の間」というのは地下祭室の中でもかなり奥にある場所。このハガキでは，キミがどのへんまで進んでいるのかわからないから，一応いろいろなケースを考えてみたよ。

まず，外周をぐるぐる回っているのなら……メッセージの速度が原因で，回転扉を見過ごしている。西の通路の壁に体当たりして調べてほしい。通行証が手に入らなくて先に進めないなら，地下祭室の南西部にいる敵を倒して，通行証を手に入れよう。通行証を使って入った先の部屋がわからない？　この部屋は壁にぶつかると，ある法則に従ってワープするんだ。まぁ，この法則に関しては，自分で調べてほしい。この奥に守っている敵をけちらせば，そこが「青い炎の間」だ。

（隊員No.22　ASP.久保田）

★川口：久保田サンの『ダイナソア』の資料がすごいです。今は，『ブランディシュ』の完全資料を作成中だそうです。



【長野県上伊那郡・西枕17才】

A キレイなイラストどうもありがとう！私は以前『ハイドライド』をP6，X1，MSXテープ版etc……でクリアしました。あの頃はぁー，カセット・テープを入れてぇー，ロードボタンを押して……思い出話はそのへんにして質問に答えよう。

ということで，私はMSX版もやったけど，やりかたがちがうなんてことはないよ。ただ，ウィザードの魔法をくらう回数は3発ではなくて5発じゃなかったかな……。私がやった機種ではそうだった。でも，やりかた自体はまちがっていないはずだから，ひたすら魔法をくらいまくってからウィザードを倒せばいいんじゃないかな？　キミの幸運を祈るよ！

（隊員No.22　ASP.久保田）

Q はじめまして，レスキュー隊のみなさん。私はPC-98版の『エメラルドドラゴン』をプレイしています。今，魔王殿にいるのですが，左側の一番下の魔物がうろついている場所へ行けません（その上の場所へは行けたのですが）。お願いします。

【埼玉県東松山市・野口悠樹12才】

A 質問とは関係ないけど，私も東松山の学校に通っているんだよ。もしかしたらキミとどこかで会っているかも!?　見かけたら声をかけてよ（無理だっての）。

それはともかく質問に答えよう。これは地上のいくつかに分割されているエリアのことだね。それぞれの場所へ行くには地下を通らないといけないことは，キミも知ってのとおり。問題の場所に行くには，右の一番下の空間の左側の入口から入ると近道。とりあえず南を目指して進み，一番南にきたと思ったら今度は西に向かう長い通路があるから，あとは道なりに行けば……（どっかのおまわりさんみたい）。なお，キミの質問してきた場所は魔王ガルシアへ通じるただひとつの道なんだよ。

（隊員No.22　ASP.久保田）

Q レスキュー隊のみなさん，はじめまして。僕は今，『ハイドライドII』をPC-88mkIIでやっているのですが，7番目(？)の「キー」がまだ見つかりません！　いろいろなところを「SEARCH」しまくりましたが見つかりません。どうかレスキューお願いしますっ（これがないとレッドクリスタルがぁ）。

これまでキーを見つけた場所は，フェアリーランド，塔，岩の下のダンジョン，川の中のダンジョン，地下帝国B1F，B2Fです。

あと，デュアル・ダンジョンでは何をしたらよいのでしょーか？

【東京都足立区・uil2 15才】

A あのね。質問は1枚にひとつなんだけど……。まぁ，今回は特別に『ハイドライドII』の「キー」と「デュアル・ダンジョン」についてレスキューしよう。ちょっと関連性があるからね。

まずはB3Fにひとつ。これは，ひとつひとつの画面を「SEARCH」してればわかると思うよ。しいて言うなら，B3Fの人面石を押して進める先のどこかってとこかな。でもこれは，レッドクリスタルじゃなくて，別のアイテムを取るのに必要なんだ。レッドクリスタルについては91年12月号を参考にしてほしい。

続いてデュアル・ダンジョンにひとつ。このキーもこれまた，そこで手に入るカラー・

クリスタルを取るのに必要なんだ。だから，デュアル・ダンジョンにこなきゃゲームは解けないってワケ。わかったかな？

(隊員No.22　ASP.久保田)

Q MSX版『ハイドライドII』で質問します。地下に入ったのはいいのですが，地下3階まで行ってからというもの何をしていいのか，まったくわからずに悩んでいます（六つ必要なクリスタルのうち，見つかったのはたったの二つ)。なんだかよくわからないが，地下3階で「サーチ」を使ったら一面光ったり…。つぎにオイラは何すりゃいいんだろうと考え込んでいます。持ち物はグリーン・パープルクリスタル，ドリームスタッフ，ミスティックドラッグetc…です。もう2年以上たちました。お願いします！

【福島県郡山市・明るい受験SAY 18才】

A この階は『ハイドライドII』の地下帝国の中でも，唯一アイテムが三つ手に入るので有名(？)な階だ。まず，キミもすでに見つけているドリームスタッフ。その他にもキーとゴールドクリスタルがキミを待っているんだ。この二つのアイテムは両方とも地下3階の西のほうにあり，この西側のエリアへの抜けかたが少しむずかしいかな？

身体がはりついて動かなくなるトラップを越えたところの人面石は，サーチをすると全部が光るけど，本物はひとつ。本物をある方向から押すと，西への道が開けるよ。あとはサーチで探し回ってね。

あとは，地下4階への階段が三つあるので，これらも忘れずにチェックしたい。

(隊員No.22　ASP.久保田)

★川口：『ハイドライド・シリーズ』は今やっても，十分おもしろいですよね。

Q はじめまして，レスキュー隊のみなさん。僕は今，PC-88FEで『ソーサリアン』をやっているのですが，「暗黒の魔道士」で「オール・アバウト・ソーサリアン」に載っている「鋼の剣」，「銀の鎧」などが取れません。2段ジャンプをしてもあがれないし，どうすればいいのでしょうか。教えてください。レスキューにハガキをだすのははじめてなので，どうかボツにしないでください。お願いします。

【熊本県宇土市・U.M.T.T. 15才】

A PC-88版では「鋼の剣」はスタート地点の頭上の空間に，「銀の鎧」は月の石を使って行く部屋の右上の空間にある。問題なのはどうやって取るかなんだけど，普通にジャンプしても無理。だけど，ある薬を使えば見事にヒラリと飛ぶことができるんだ。

その薬は，ペンタウァの薬屋で調合して作るしかないんだけど……意外に何も考えずに調合していればできてしまうよ。「○○○は大変危険な薬じゃ」と言われる薬がそれだ！

(隊員No.22　ASP.久保田)

Q 僕がはじめて買った『スパン・オブ・ドリーム』についての質問です。少年期は何とか終わって，青年期になりました。それから刀匠に剣をあずけて，ドゥーンを仲間にしてから，メルドール以外にどーしても仕官できないんです。メルドールへの仕官はバドゥスの町でできるんですけど……。ミニスクの町の上のほうにある砦には入れないし，ミニスクの町の兵舎に行っても誰もいないし，他の町は見つからないし，もしかしてディスクが壊れているのでは？

レスキューお願いします！

【神奈川県横浜市・大塚義明？才】

A このあたりの条件はよくわからないんだけど，刀匠が王家の剣の打ち直しを引き受けてくれた後なら，どの国にも仕官できるはずなんだけどなぁ。これはミニスクの町で仕官できるよ。

ミニスクの兵舎に誰もいないというけど，もし，ウィンドウとカーソルだけが虚しくでているだけなら，ディスクが壊れている可能性があるので，ウルフチームに相談してみることをすすめるよ（私のディスクも，似たような現象が起こったので……)。もし「誰もいなかった」とか表示されるのなら，キミが行ける洞窟や城etc……を全部クリアし，名前がついている人物全員を仲間にできるだけのレベルを身に付ければ，大丈夫なんじゃないかな。バドゥスの町の北のエリアをうろついているごろつきを狙うと，レベルアップが早いぞ。

(隊員No.22　ASP.久保田)

Q FM-77版の『レリクス』の質問です。カプセルの中に女の人がいるのですが，これがどうしても助けられないのです。いったいどうしたらよいのでしょうか？教えてくださいませ〜(一応ドラゴンは倒せます)。

【埼玉県東松山市・エリュン15才】

A 知らない人のために少し説明すると，この『レリクス』はボーステックが1986年（今から約5年前！）に世に送りだした作品。自分が「影」（影さんのことじゃないよ）で，誰かに乗り移りながら冒険するというすさまじい設定，そして多関節のリアルな動きは，当時，注目を浴びていたんだ。

さて，レスキューに入るけど，キミがハマっている原因は，「KEY」というアイテムを入手していないことにあるんだ。ところが，このアイテムを入手するには，ある敵を倒さなくてはならない。このゲームではみだりに敵を倒すことは御法度だけど，ここは例外。この敵は，ピラニアと落石が同時に襲ってくる場面の真上あたりにいる。

ただし，この敵はもしかしたら「KEY」を持っていないかもしれない。というのは，これまでのキミの行動で，この敵が「KEY」をだすかどうかが決まるからだ。白い身体に乗り移るときに，殺しているようならダメ。キミが本当に正しい行動をしてきたなら，白い身体は無抵抗で身を提供してくれるはずだ。以上のアドバイスを参考にがんばってほしい。

(隊員No.22　ASP.久保田)

★川口：このゲーム，せめて，コンティニュー機能がほしかったです。

Q PC-9801F1で『ソーサリアン』をやっています。シナリオ・ディスク2のレベル4，『暗黒の魔道士』が全然わかりません。さらに，持ち物もなにもありません。まずどうしたらいいのか教えてください。よろしくお願いします。

【埼玉県和光市・斎藤だ!!・16才】

A このシナリオも非常にわかりにくいもののひとつなんだ。

マニュアルのシナリオ説明を読むと，「オーサー」という魔法使いが先に洞窟に入った，というようなことがわかるよね。彼と力をあわせて，ともある。そうしたいのはやまやまなんだけど，オーサーの姿はどこにもなく，道なりに進むと，いきなり親玉の「ゲディス」がでてきて，しかもまったく歯が立たない。困った……っていうのが現在のキミの状況なんだろうね，恐らく。

で，何をすれば良いのかと言うと，「隠し扉を探してください」ってそれだけじゃ雲をつかむような話なんで，もうちょっと教えちゃおう。

滝のある場所，ってわかってもらえるかな？ほら，「ダークストーカー」っていう青い敵が大量にでてくるところ。それの左のほうに，上下の二層にわかれたところがあるね。これの下の層に行き，上の層に注目するんだ。一番左の扉から，ダークストーカーが1匹，ひょこひょことでてくるでしょ？　問題はヤツの行動なんだ。じつはこいつは，ゾロゾロでてくる雑魚のダークストーカーとは役柄がちがうんだ（「モンスターの知識」で確認できる)。でもって，こいつの動きを追いかけてみよう。あたりを気にしながら（この動作は絶

品！)，いきなり壁の中へ消えていくはずだ。もうわかったと思うけど，ここに隠し扉があったんだね。

「モンスターの知識」がないと，なかなかこの動きには気が付きにくい！　読者のみなさんも，こまめに「モンスターの知識」を使うクセをつけておくと，思わぬヒントが得られる場合がありますよ。これは覚えておいて損はありません。

(隊員NO.27・長谷川真一)

Q 私は『ブランディッシュ』をプレイしているのですが，「CAVE」を越えてやってきた「DARK ZONE 1」からさきに進むことができません。落とし穴だらけのところに何か関係があると思うのですが……。どうかレスキューしてください。

【岡山市・Tamboo17才】

A 『ブランディッシュ』は結構すんなり進んでいくゲーム（と私は思うんだけど…)なんだけど，この「DARK ZONE」はちがう。足元の落とし穴が見えないうえ，メチャクチャに穴だらけなんだもんなぁ…。「見る」モードなら穴を識別できるので，ここだけは慎重に進んでほしい。

まず，北東と南東にある部屋に入って足元のスイッチを踏むと（これすらも見えないので注意)，どこかの部屋が開くから，そこを通ってつぎなる空間へ！　北東&南東の部屋へは，その近くのスイッチを押せば入れるぞ。

ちなみに，このフロアには2種類の剣が落ちているんだけど，そのうち一つは，容易に取らせてはくれないぞ！

(隊員No.22　ASP.久保田)

Q PC-98版の『ブランディッシュ』でTOWERの9Fにやってきたのですが，そこで止まってしまいました。「閉ざされし扉，サンゴによって開かれん」と石版にあるのですが，この扉がどうやっても開きません。レスキューお願いします。

【千葉県・RPG人間？才】

A 『ブランディッシュ』のスイッチを利用した大仕掛けのひとつがこの場面。ある決まったスイッチを踏めば，扉が開くというヤツなんだ。つまり，適当にスイッチを踏んでいるようではダメだっていうこと。ここで「サンゴ」の意味について考えてほしい。

スペシャル・ヒントを与えておくと，この場面に関しては，スイッチの配置をマーキングすべきだ。それを横に見ると……。それでも分からなかったら，「サンゴ」をどこかで二つにわけて考えよう。当然，海のサンゴとは何の関係もないので念のため。謎が解けたら，戦士ガディにも報告してやろうね。

(隊員No.22　ASP.久保田)

Q レスキュー隊のみなさん，こんにちは。私は，名作『スタークルーザー』をプレイしているのですが，どうやっても惑星「カイ」へ行けません。ファンキー太郎に会ってプライドに行き，バーバリアンに行ってヨシュアとギプスンに会い，ワープ装置を動かしたのですが，「カイ」のバリアは取れません。買ってから1年以上たつのに，まだ解けません。HELP ME.

【静岡県榛原郡・ぐっぴー？才】

A もう『スタークルーザー』も古き良き作品となってしまったなぁ。3D画面のSFものなんだけど，流れるような展開，登場人物の個性，アクション性，いたるところに見られる親切設計など，見るべき点は多い。長谷川クンもオススメの1作だよ。

今回の質問の場所「カイへの入りかた」はちょっと難関。普通に行くと，宇宙空間に張られたバリアにはね返されてしまうからね。でも，バーバリアンのワープ装置に気がついているんなら話は早い！　ワープ装置を作動させた後に，再び宇宙にでて，場所を確認してほしい。このワープ装置の意味がこれでわかるはず。ほら，カイがあんなところに…。

(隊員No.22　ASP.久保田)



【神奈川県藤沢市・LICHARD 16才】

A 『ジェノサイド』はなかなか，曲がいいんだよね。それでもって，デカいキャラが画面上を飛び回るんだから，発売したときはビックリしたな。

さて，レスキューだけどこのボスの倒しかたの前に，ボスにくるまでどうしたらいいのか，説明しよう。ボスと戦う前にザコキャラが4，5匹飛んでくるよね，それは無視して側転で切り抜けよう。そのときに体力が半分以上残っているなら，倒せる見込みがある。ボクが2面のボスと戦ったときは5ダメージも受けなかったゾ。

倒しかたは，とにかく接近戦で戦うことを心がける。ボスが出現したら，ダメージ覚悟で突っ込んでみよう。ボスとピッタリくっついていれば，イラストにも載っている戦車の大砲にも，当たらないはずだ。戦車がバックしたら，ボスに合わせて自機を移動させよう。

(隊員NO.1110　キャプション川口)

☆アーケード

Q はじめまして，レスキュー隊のみなさん。ボクは，ザンギエフで『ストリートファイターII』をプレイしていますが，「ダブル・ラリアート」を使ったことがありません。スクリュー・ドライバーはだいたいできるのですが，「ダブル・ラリアート」はどこで使えばいいのか，わかりません。試合中，1度でも使ってみたいのですが，どういうとき（気絶以外）に，しかもパーフェクトで，できるやりかたを教えてください。

【神奈川県横須賀市・D.D.T 16才】

A ザンギエフで「ダブル・ラリアート」を使う場所は，結構たくさんあるんだよ。まず，リュウ・ケンの波動拳，ガイルのソニック・ブーム，ダルシムのヨガ・ファイアーはすべてよけることができます。また，本田のスーパー頭突きも返せますし，ダルシムの強パンチも返すこと（すり抜ける）ができます。他にもガイルで使えたりもしますが，パーフェクトをとるには，M.バイソンで使うのがいいでしょう。試合開始から使えばパーフェクトが簡単にとれますよ。それから，スクリュー・ドライバーは立ってできるようにしましょう。立ちスクリューでサガットを吸い込めればグーですよ。

(隊員NO.1110　キャプション川口)

応募のきまり

質問は1人1シーンにかぎります。ハガキで応募してください。ジャンルは問いませんが，最初に「AVG」「アーケード」など，ハッキリ表示してください。機種やタイトル，そして体験や失敗したようすを具体的に書いてください。

イラストつきの応募は，タテ書きで，ハガキに黒インクで書きます。左上には2×2㎝のスペースをあけておいてください。

宛先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
「レスキュー！COMPUTER GAME」係

読者の意見

ホンキでPlay ホンネでReview!!



(リンクスが地元で6,800円で売られていたことに寂しさを感じながら) こんにちは，山下　章です。

先月号で92年度の「激遊！」宣言をしたわけですが，いったい何をすれば「激遊！」になるのか，年末進行の原稿を書きつつも悩んでいます。

手塚一郎やベニー松山と，毎晩，終電がなくなるまでカラオケに興じればいいのか。

いまや六本木ディスコの帝王になっていると噂されるEXCHANGERと行動を共にすればいいのか。

はたまた，やんまとピューロ巡りをすればいいのか。

う～ん。どれも，今ひとつ平凡すぎる。

どなたか，いいアイデアがあったら教えてください。あて先は，「山下　章の激遊！」係まで。

すばらしいアイデアを送ってくれた人には，お礼のプレゼントも用意しましょう。といっても，B-21のように，そのアイデアをボクが必ず実行するってわけじゃないですけどね。

それでは，読ホンです。

謎のインド人・ダルシムを救え！

ボクは，ゲーム・センターで今，超人気の『ストリートファイターII』をやったことがない。学校で，ゲーム・センターへの立ち入りを禁止されているからだ。ボクは校則を破ってまでゲーム・センターに行く気はないので，卒業するまで待ってからプレイしようと考えていた。

ところが，そのゲームがスーパーファミコンに移植されるというのだ。ボクは幸いにして，このハードを持っている。「やったぜ！」心底そう思った。

しかし，残念なことがひとつあった。それは，ダルシムが削除される予定だということだ。ボクは，各キャラクターの特徴をよくは知らない。だから，スーパーファミコン版は，完全移植を期待していた。だが，この結果だ(そういえば，『ファイナルファイト』でもガイが削られたんだよな)。

スーパーファミコン版だから，そこまでアーケード版と同じにしなくてもいいのではないか，と考える人もいるだろう。だが，ボクにとっては大きな問題だ。いや，ボクだけではなく，大勢の人がそう思っているはずだ。

だから，移植するメーカーの人にも，今一度考えていただきたい。いろいろ障害はあるのでしょうが……。

【山形市・田山清史14才】

■山下：たくさんのかたから同様の投稿をいただいた。はたして，SFC版『ストII』には，本当にダルシムが登場しないのか。まさか，発売後しばらくたってから，『ストリートファイターII・ダルシム』という名のカートリッジが限定で発売されるのか。

真相を究明するため，カプコンの広報宣伝室に確認の電話を入れてみた。すると「SFC版でダルシムが削られることは，1億パーセントありません」との，力強いお返事。やったぜ。解せないクンも，ダルシム踊りをして大喜びしていたぞ。

SFC版の移植を担当しているのは『ストII』が好きで好きでたまらないというカプコン開発のかた。「ユーザーのみなさんが考えていらっしゃることは，ちゃんとわかってると思いますよ。すべてのキャラクターを入れるために努力しています」(広報宣伝室)ということだから，期待していいだろう。

『ストII』のおもしろさは，なんといっても練り込まれた戦いの駆け引きにある。背景などを簡略化してもいいから，キャラクターや技はアーケード版に忠実であってほしいよね。対戦のバランスを崩しているダルシムのハメ技「ヨガ・ファイヤー投げ」なんかは取りのぞいちゃってもいいけど (春麗がますます強くなる！←ズルイ)。

春麗ステージのチャリンコおじさんを削っても，ボクは怒らないよ(笑)。

11月26日に起きた事件

91年11月26日づけの新聞記事で，パソコン・ユーザーが嫌な思いをする事件がありました。その記事とは「わいせつソフト摘発」です。その文面には「中・高校生を中心に流行している……」と，書かれていました。

この記事を書いた人は，パソコン・ユーザーを誤解しているようです。たしかに，そのたぐいの『ドラゴンナイト』というゲームが10万本も売れたという噂を友人から聞いたことはあります。中には，そういうソフトを特集しているパソコン雑誌もあります。

しかし，もしもパソコンについてくわしくない人が，あの新聞記事を読んだとしたら，パソコン・ユーザーのことを決して良くは思わないのではないでしょうか。

以前に，ファミコンやゲームボーイのソフトで，質の悪いものが多いと指摘した意見があったとき，「悪貨は良貨を駆逐する」と山下さんは言っていましたが，今回の問題はさらに深刻です。以前の問題は，制作側がもっと努力をしてくれれば解決すると思いますが，今回はそうではありません。アダルト・ソフトは，メーカーと一部ユーザーとの間で，需要と供給の関係が成立しているからです。

だから，今回のように，警察が摘発して全面回収してくれないかぎり，問題は解決しないようにさえ思われます。読者のみなさんは，どう考えますか？

【愛媛県松山市・リフレイア19才】

このことはベーマガにとってあまりふさわしくない話かもしれませんが，1人のパソコン・ユーザーとして，いえ，ひとりの青年男子として言いたい。今の私，はっきり言って激怒しています。

もうだいたいの人は気づいているでしょう。それは，京都府警少年課に対してです。本当に言葉に表せないほど頭にきています。美少

女ソフトのどこがいけないんですか。
もう頭に血がのぼって，何も考えられません。私のこの気持ちをわかってくれるかたの意見を聞かせていただきたいです。本当に私は怒っています。

【大阪府茨木市・ゆきちん17才】

■山下：パソコン・ユーザーのみなさんの生の声をお待ちしています。

ゲームの正当な評価について

91年の10月号，11月号にあった「ゲームの正当な評価は可能か？」について，自分の意見を述べさせてもらいます。率直な意見としては，「正当な評価はできる！」と思います。というよりは，メーカー以外の人（ユーザー，プレイヤーなど）の任意のゲームに対する意見，賞賛，疑問，酷評などは，ある意味で言えばすべてが正当かつ有効な評価だと思うのです。売り上げランキングなどについても，同様です（場合によっては，メーカーおよびプログラマーの意見も，正当かつ有効な評価になりますが……）。
ただ，その評価を受け入れるか否かは，各人の主観の中で決めることなのです。最終的に頼れるのは，自分の目のみです。そして，自分の評価が他人と大きくかけはなれていても，それもまた正当な評価と言えるでしょう。
ここでまちがえてはいけないのは，他人の評価を卑下してはいけないということです。先の投稿で気にかかった言葉があります。それは「盲目的な支持」という言葉です。
極端ですが，言い換えれば「自分が興味のないものに対しての支持は，本質を見抜いていない評価であるかのようだ」ということになるのです。もし，自分の評価や嗜好を他人に「盲目的だ」と言われたら，不愉快極まりないでしょう。これは，まさに言葉の暴力です。自分の評価は異なっても，他人のそれを真っ向から打ち消してしまうのはやめてほしいと思うのです。
あと，ランキングなどについてですが，これもちゃんとした評価だと先に少し述べました。なぜかというと，ユーザー（消費者）は実質本意，本物嗜好で物を選ぶことができるからです。今の時代の日本は，そういった流通事情であります。消費者も馬鹿ではないので，より良いものを選ぶことぐらい，容易にできるはずです。そこで粗悪なものが淘汰(とうた)され，洗練されたものが残るのです。それが「ランキングで選ばれた名作」と言えます。
言わば多数決で決められた名作ですから，もちろん反対意見もあるでしょうが，「ヒット←→名作」はだめでも「ヒット→名作」は成立すると言ってもいいと思います。
どの世界でもそうですが，制作サイドは消費者のことを思い，情熱を込めたものを創りだしているのです。その中で，他のものよりもほんの少しだけ熱い情熱を感じ得るもの，それが真の名作ではないでしょうか。そして，ユーザーのすべての人たちに，名作を見つける能力があるとボクは信じています。

【大阪市・納得クン21才】

■山下：「盲目的な支持」という言いかたはキツイけど，客観的に見て，それに近い状況が存在しているのかどうか――。「評価」と「好み」を差別化することって，なかなかむずかしいよね。同一のものなのかもしれないし，まったくの別物なのかもしれないし。

『ZORK』はいいぞ

各パソコン誌では，絶賛に近いくらい評価され，攻略もされたのに，ランキングには一度も載らず，あれだけの難易度なのにレスキューなどの質問コーナーにもまったく載らない『ZORK』。やはり時代には勝てなかったのか，と思いながらも，買ってしまった私。
翌日，システムを組み込んで立ち上げ，なぜこんなにおもしろいソフトが売れないのか，と思いつつ，1日中ハマりつづけた『ZORK』……。
……はっきり書こう。『ZORK』はおもしろい。おもしろすぎる。文字だけの世界なのに，コマンドをひとつひとつ入力しなければならないのに，すぐにハマってしまうのに，おもしろい。パソコンと，紙と鉛筆と，『ZORK』さえあれば，地下大探検に出発できるのだから。トロルが斧を振り上げたスキに剣で斬りつけ，ランプが薄暗くなっていくのを見て，あせりながら迷路で迷い――マス目で区切られた世界，北に行けば北にでられる世界のどこがおもしろいのだろうか。
『ZORK』に，パソコン界の常識は通用しない。北に向かっているつもりでも，東に歩いているかもしれない。腹をすかせたサイクロプスが，おいしそうにこっちを見ている。どうしよう。サンドイッチを与えてみようか。一気に殺してしまおうか（本当は○●ッ☆○スと叫ぶのさ）。自分の考えたことがすべて実行できてしまう。そして，歩き回り，ついに1枚のマップを完成させたときの快感は，他の何でも味わえないだろう。
結論。みんな，『ZORK』を買おう！

【岡山県浅口郡・大毛頭16才】

■山下：システムソフトでは，『Ⅰ』の売れ行きしだいで『ZORKII，III』の移植も考えると言ってたけれど……。

女の子向けのゲームって，いったい？

ちょっと気になることがあるのですが，ゲームの広告や記事などで，ときどき「女性でもプレイできます」「女性向け」っていう言葉がでてきますよね。みなさん（とくに私と同じ女性プレイヤー），あれをどう思いますか？
そうしたゲームの売り文句は，たいてい「キャラがかわいい」とか「難易度が低い」ということが多いようです。たしかに女性は，かわいいキャラクターを好み，動きの激しいゲームにはついていきにくいという傾向があります。でも，すべての女性がそうだとは思えないんですけど。
『コットン』や『ドンドコドン』のようなキャラのかわいいゲームを好む男性がいれば，バリバリのシューティング・ゲームが好きな女性だっているんです。そういった人たちを無視した言葉だとは思いませんか？
メーカーや男性ライターにとっては「女性への思いやり」なんでしょうけど，女性のゲームファンにとっては，それは偏見のようにも聞こえるんです。極端に言えば「女性＝初心者（ゲームが下手）」と決めつけられているような気さえします。
だから私としては「かわいいキャラの好きな人向け」とか「初心者向け」とかいう表現のほうがいいんじゃないかなと思います。
そういえば昔，どこかのゲーム誌に，こんなようなことが書いてありました。「イースは女性ファンも多い。やっぱり優柔不断なアドルの性格が母性本能をくすぐるのだろうか」――なんだかおかしいですよね。ゲームを楽しむ気持ちは，男性も女性も同じだと思うんだけどなあ。

【東京都練馬区・なまちゃん18才】

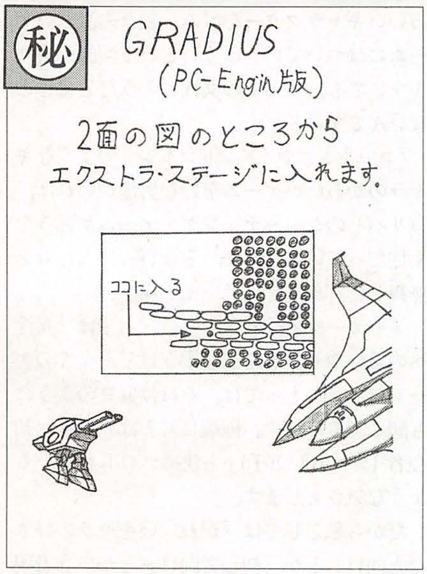
■本コーナーへの応募方法

このコーナーは，日頃みなさんが感じている，ゲームに対する意見や感想を発表する場です。このコーナーに掲載された他の人の意見や感想，また，「山下　章のホンキ・ホンネ」や，他の記事に掲載されている主張について，自分なりの考えを発表してもけっこうです。
もちろんメーカーのかたも読者ですから，このコーナーに応募いただいてもかまいません。鋭い切れ味を持った，すばらしいお便りをお待ちしています。

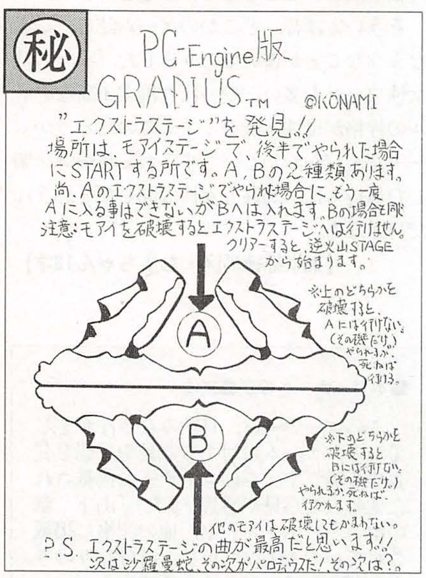
宛先：
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社「マイコンBASICマガジン」編集部
「読者の意見・ホンキホンネ」係

読者が創る！ ベーマガ㊙情報局

グラディウス



【茨城県勝田市・岩谷茂伸17才】



【千葉県印旛郡・斎藤貢司23才】

㊙ PCエンジン版の『グラディウス』で，オート連射ができることがわかりました。

やりかたは，下のゲージを「？」のところに合わせておきます。今度はスコアに注意しながらゲームを進めます。スコアの千の位がちょうど0になったらカプセルを取ってください。

【広島県福山市・ラスティーナ池ポシ20才】

ラグランジュポイント

㊙ ファミコン版の『ラグランジュポイント』で，サウンドテスト・モードを発見しました。

やりかたは，2PコントローラのA，Bボタンを押しながらリセットしてしばらく待つだけです。

【埼玉県上尾市・森沢亜美16才】

悪魔城ドラキュラ



【島根県江津市・JooRI 15才】

雷電

㊙ PCエンジン版の『雷電』で，コンティニューしたときにアイテムを出現させる方法がわかりました。

やりかたは，普通にゲームをやっていてゲーム・オーバーになると，コンティニューするかどうか聞いてきますね。そしてタイマーがカウント・ダウンしますよね。そのときに0になるまで待ち，0になったときにスタート・ボタンを押してコンティニューしてください。ゲームがはじまると画面上にパワーアップ・アイテムが3個とボムが1個出現します。

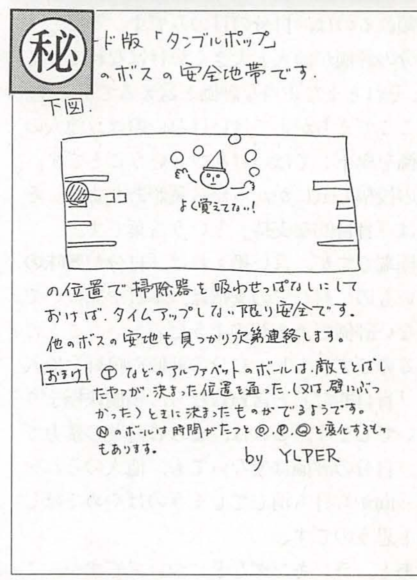
【北海道岩見沢市・下間健二19才】

超魔界村

㊙ スーパーファミコン版の『超魔界村』で，面&エリア&サウンド・セレクトを見つけました。2Pコントローラーを本体に接続して，つぎの順番で二つのコントローラーを操作します。①タイトル画面で「オプション」を選ぶ。②「EXIT」のところにカーソルを合わせる。③2PコントローラーのLボタンとスタート・ボタンを押しながら，1Pコントローラーのスタート・ボタンを押す。画面が切り替われば成功です。

【徳島県麻植郡・ムサオ15才】

タンブルポップ



【熊本市・丸岡義明？才】

㊙情報大募集

このベーマガ㊙情報局は，読者のみなさんが創るページです。パソコン・ゲーム他ファミコン，PC Engine，メガドライブなどの㊙はもちろん，必勝法なども OKです。みなさんが自分で発見した㊙に限ります。ただし，プログラムのバグ等による珍現象は㊙とはみなしません。

くれぐれも，他誌との二重投稿はおやめください。

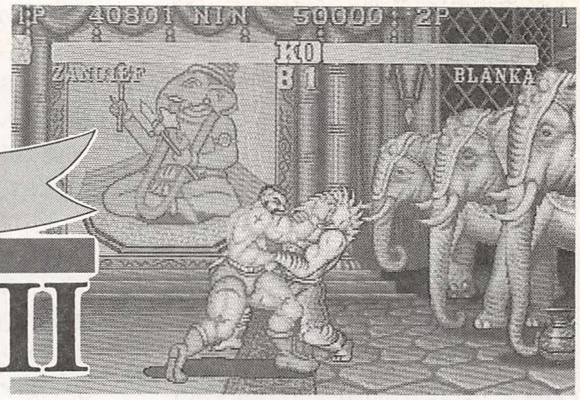
宛先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「ベーマガ㊙情報局」係

好評連載！

第7回 ホンキホンネスペシャル

BATTLE OF STREET FIGHTER II

バトル・オブ・ストリートファイターII



●前回までのあらすじ●

ベーマガ・ライターズの中から12人を選抜して，総当たりのリーグ戦による「ベーマガ杯争奪ストリートファイターII大会」が開催されることになった。それを聞いたライターたちは，大会に備えて猛特訓を開始する。

やんまと佐久間は，リュウ・ケン部屋を名乗り，日々，波動拳と昇竜拳の鍛錬をつづけた。編さんと猪野も本田部屋を結成。ブランカ使いの宮塚は「虎の穴」と呼ばれるゲーム・センターに入門し，腕を磨いた。山下は，春麗の「空中投げ」を完成させつつあったが，夜中のマイコン・ルームで見た「鬼」に，恐怖を覚えていた。

そして，大会がスタート。ジャブ昇竜拳，アッパー昇竜拳という新必殺技を華麗に披露するリュウ・ケン部屋の2人。「虎の穴」ばかりか，闇のストII組織「ベガ・コネクション」での地獄の特訓をくぐり抜けてきた宮塚ブランカ。完璧主義の解せないクン。影で優勝を画策する正体不明の男。そして，新宿で辻斬りをしていた赤鳥も編集部に向かいはじめ，優勝の行方はまったく予想がつかなくなってきた。

（この物語は，1991年5月14日時点の戦いをもとに書かれています。なお，本文中には事実を多少脚色している部分もあります）

Written by 山下 章

§16 ブランカつぶし

マイコン・ルームの窓の外に，夜の闇が忍び寄っていた。

空は夕日の赤みをわずかに残していたが，それもたいして時間を置かないうちに，魔法のロープで囲まれた土地が瞬く間に変色していく『リブルラブル』のごとく，深い藍色（あいいろ）に包まれていくにちがいなかった。

向かいのビルのほとんどの窓に明りが灯され，室内の人たちの動きがはっきりと確認できた。

ビルの下の道路では，昼間の時間帯よりも密度の濃い人の群れが，思い思いの目的地へと早足で移動している。仕事を終えて帰路に着く，気のあった仲間と一杯引っかけにいく――ちょうどそんな時刻であった。

電波ビルの7階から見おろした光景は，いつものそれと，なんら変わりがない。眼下を左右に横切る国道に設置された信号機が，赤と青の点灯を交互に行ない，それに合わせて，車と人の波が流れたり止まったりを繰り返している。

唯一つ，日常の風景とちがうことがあるとすれば，窓の内側――すなわちマイコン・ルーム内で，ライター同士による想像を絶する死闘が繰り広げられていることであった。

「ベーマガ杯争奪ストリートファイターII大会」という名の死闘である。

ちょうど窓の下の信号機のシグナルが青から赤に変わり，再び青に戻るのと同じくらいの間隔で，1人の者が勝利の味を噛みしめ，1人の者が敗北の痛みに涙していた。

（もはや涙は枯れた。どうあっても，これ以上泣きたくない）

ここまでの戦績が2勝6敗と振るわないベニー松山は，窓の外に視線をやりながら，つぎの試合の作戦を頭に思い描いていた。

もとより，ベニーのこの大会への参加は，無理があったように思われた。ひと月の大半を連載小説の執筆に費やし，残りの時間で大学に通っていると言われる彼のハードな生活スケジュールでは，この大会に命を賭けて臨んでいる者たちと練習量に差がでてしまうのは当然のことである。

それでもベニーは，「たとえドブの中でも前のめりに死にたい」との名言を吐き，苦戦を承知でこの日，会場入りしたのであった。

ベニーの決意の程は，身につけている衣服からもうかがい知れた。白いワイシャツに白いジャケット，さらに白いスラックス――全身に白をまとうということは，それなりの意味を持つ。どこまでの覚悟なのかはわからないが，一見しただけで，彼の気合いの入りかたが尋常でないことは誰にでも理解できた。

根性で勝負に勝つ。気力で技術をカバーする。勝負事において，よくそのような表現が用いられる。ベニーが白装束で実践しようとしたのは，まさにそうした戦いであったのだ。

しかし，ここまでの試合を経て，両者の力量の差――技術や経験，戦略など，それらすべてを引っくるめた差が，ある程度の接近したレベルでなければ，気力勝ちなどという現象が起こる確率は奇跡に近いということを，ベニーは実感していた。

そして，つぎの戦いでも，まともに行ってら，まずその奇跡には巡り会えないだろうということを，本能的に悟っていた。

窓に，金髪の男が映り込んでいる。

大会第38戦で戦う相手は，野生の強さを見せつけている，ベガ・コネクション出身の宮塚ブランカなのである。

（それでも，俺は負けない。タクティクスで勝利を奪い取ってみせる）

ベニーは，窓の外の風景に別れを告げると，試合を行なう選手用の席に歩を進めた。

パーン。パーン。

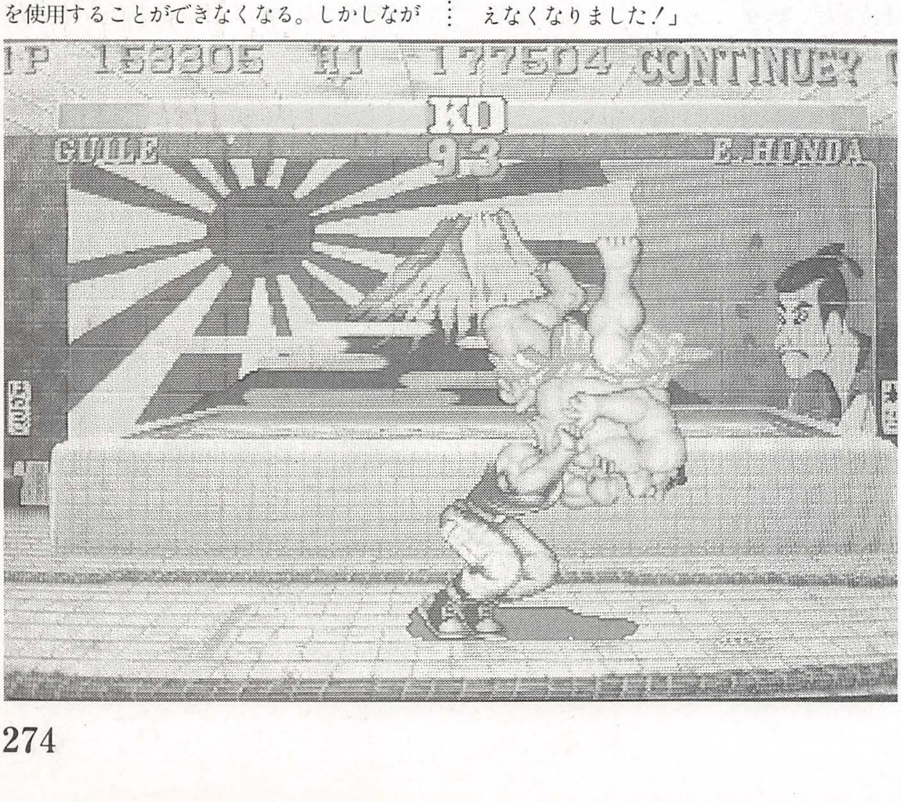
選手席では，異様な音を鳴らしながら，宮塚がベニーを待ち受けていた。

パン，パ，パン。

両腕をぶらぶらさせながら，ぴょんぴょんと飛び跳ねている。

パーン，パーン。

空中で足の裏をぶつけ合わせて，リズミカルに音を発しているのだ。
あらためて解説するまでもなく，ブランカになりきっている宮塚は，裸足である。ジーンズの裾から，例のベガ・コネクションのブレスレットが，ちらちらとのぞき見える。
「がるるる。ベニーさんよ，早いとこ勝負をつけちまおうぜ」
「ああ。容赦はしないぜ。どう転ぼうが恨みっこなしだ」
「くーっ，言うねえ。男だねえ，ベニーさん」
宮塚とベニーが，ストIIのコンパネを挟んで対峙した。場内のギャラリーは，ベニーの不敵なまでの自信がどこからくるものなのか，不思議に感じていた。
「準備はいいですね。では，使用キャラを決定します。自分のカードを前にだしてください――せえのっ！」
進行役の山下に従って，宮塚とベニーがキャラクター決定用のカードをだした。
それを見るなり，1オクターブ高い奇声を発したのは，宮塚であった。
「がるーうっ！　なんだとぉ!!」
宮塚が提示したカードは，当然のごとくブランカであった。それに対して，ベニーが右手に持っていたのも，まったく同じデザインのブランカ・カードだったのである。
規定のルールにより，両者が再度カードのだし合いを行なった。しかし，またもやブランカのカード同士がぶつかり合う。
「そういうつもりかよ，ベニーさん」宮塚が，引きつった笑いを浮かべた。
大会ルールにより，同種のカードが3度つづけてかち合うと，そのカードのキャラクターを使用することができなくなる。しかしながら，第2戦のベニーvs編さん戦において，ベニーが編さん本田をつぶそうとして激しいブーイングを浴びたとき以来，露骨にその戦法を取る者はいなくなったはずであった。
可能な限り，互いのもっとも得意とするキャラ同士で，全力を尽くして戦い合う――暗黙のうちに，そうしたフェアプレイ精神が確立されていたのだ。
だが，ベニーは，勝負にでた。
驚異的な強さを誇る宮塚のブランカを，封じ込めるために。
たとえダーティなイメージを背負ってでも。
もうこれ以上，悔し涙を流さないために。
（ブーイングされても構わない。勝つためには，これしかないんだ）
ベニーは，対編さん戦のときのように，周囲から激しい非難が飛んでくることを覚悟していた。
しかし，予想に反して，観衆はベニーのとった戦法に好意的な反応を示したのだった。
「うんうん。当然だよな。これで少しは勝負がおもしろくなるってもんだ」
「プロ野球で，強打者を敬遠するのは立派な戦略。やってくれるぜ，ベニ松さん」
ギャラリーのそうした声を聞いたとき，ベニーは第2戦で浴びた口撃を思いだして，彼らのあまりの変わり身の早さに少々腹立たしく思った。
（まあ，いいでしょう。ようやくこの人たちにも，これが，正当な戦いかたであることを理解してもらえたようだから）
唇をきゅっと結びながら，3度目のカードだしでも，ベニーはブランカ・カードを選んだ。
「ルールにより，この試合ではブランカが使えなくなりました！」



山下が宣言すると，場内がざわめいた。
はじめて，ブランカ以外のキャラを使用する宮塚が見られるのだ。
「では，あらためてキャラクターの選択を行ないます。双方とも，ブランカ以外のカードをだしてください。――いざっ！」
合図と同時にベニーがだしたカードは，本田であった。彼が本田を選んだのに，深い理由はない。編さんのそれが強そうに見えたから，選んだだけだ。
一方，宮塚は――。
「宮塚くん，カードを同時にださないのはルール違反じゃないのか。ブランカをつぶされて悔しいのはわかるが――」
ベニーが，宮塚を問い正すように言った。山下の合図があったというのに，宮塚は両手をジーンズのポケットに突っ込んだままでいたからである。
宮塚は，笑った。そして，答えた。
「ベニーさんよ，いったいどこに目をつけているんだい」
その言葉に反応したのは，電波のデータマンと呼ばれ，人一倍，観察眼の鋭い解せないクンだった。
「髪の毛の中だ！」
解せないクンの叫び声が，マイコン・ルーム内に響き渡る。
一同が，金色に染められた宮塚の髪に視線を集めた。
毛髪の間から，ちょうど耳の上に載せるように置かれたカードが，わずかに見える。
ガイルのカード，である。
「うおっうおっうおっ。俺のブロンド・ヘアーは，ガイルにも使えるんだぜ」と，宮塚。
（なるほど，そうだったのか）
ポンと手を合わせると，解せないクンは久々に愛用のストリートファイターII手帳を広げ，こう記した。「宮塚さんのヘアー＝ガイルのカードを隠すのにも使える」（？）
ともあれ，宮塚ガイルvsベニー本田の試合が開始された。
宮塚ガイルがどのような動きをするのか注目されたが，それは極めてガイルの基本に忠実なものであった。
待つ。
しゃがんで待つ。
ひたすら待つ。
本田が歩いて接近してこようものなら，中の足払いで牽制する。
飛び込んできたら，サマーソルト・キックでたたき落とす。
何もしてこないのであれば，ソニックブームで，ちょこちょこと体力を削っていく。
いわゆる「待ちガイル」と称されるこの戦法に，ベニー本田は手も足もでなかった。

（落ち着け，あのブランカよりは戦いやすいはずだ）と，焦るベニー。

が，サマーソルトをだし損ねた宮塚ガイルから1セットを取るのが精一杯で，これまでの戦いと同様，窓の下の信号機のシグナルが1ループするのと同じくらいの時間で，涙を飲むことになった。

タクティクスを駆使してブランカをつぶしたにもかかわらず，ベニーにやはり奇跡は訪れなかったのである。

（さすが宮塚さん。慣れないガイルでも，虎の穴レベルには達しているな）

虎の穴のガイル使いたちと戦ったことのある佐久間“リュウ”介は，この一戦にそんな感想を持った。

ベガ・コネクションのブランカと，虎の穴のガイルを合わせ持つ——もはや宮塚に隙はないのか。

「ベニーさん，結局，俺の勝ちは動かなかったってわけですよ。がりゅーん」

宮塚が，人差指で鼻の下をこすった。

無礼な物言いにベニーは腹を立てたが，ここで何を言っても負け惜しみにしかならないと考え，無言で席を立った。

場内のギャラリーからは，ため息しか聞こえてこない。

パン，パン，パン。

またもや，はじまった。

パン，パン，パン。

軽快に飛び跳ね，足の裏を合わせることによって，渇いた音を立てる宮塚。

パンパンパンパン，パンパンパン。

どうやらこの三三七拍子は，勝利のリズムであるようだ。

それを見て，ようやく場内にいた者たちが口を開いた。

「はーぁ。本当にすげえぜ，宮塚さんはよぉ」

「俺は賭けるね。優勝は宮塚さんだ」

「人の得意キャラを封じるような相手に，負けるわけはないよな」

「ああいう戦法はよくないよ」

彼らのまさしく身勝手な言い分は，ベニーの怒りをさらに大きくにするのに十分すぎるものだった。

しかし，ここで怒ってみせるのも八つ当たりのようで悔しい。だから，ベニーは沈黙を守った。

唇を固く結んだまま，窓際に歩み寄ったベニーは，外の風景に目をやった。

空の赤みは，もうほとんど残っていない。

（今日は厄日なのかもしれない）

ベニーは，そう思った。

（次号につづく）

あとがき

このストーリーは，どこまでが事実なのか，という質問を読者のみなさんからよくされます。お答えしましょう。

全部，真実です（キッパリ）。

うそです。ほとんど真実です。

それもうそです。だいたい真実です。

この「だいたい」という言葉を，どのように解釈するかは，みなさんしだいです。そうそう，試合の対戦結果だけは，事実をそのまま書いています。懸賞がかかっているんだから，当たり前ですね。エッ，懸賞のことなんてもう忘れてた？ 遙か昔のことのような気がしますよね，ははは（汗）。

では，また来月。

ベーマガ杯争奪ストリートファイターII大会勝敗表（第38戦までの途中経過）

プレイヤー ＼ 対戦相手	山下	手塚	ベニ松	MUNEPI♬	猪野	やんま	宮塚	解せないクン	佐久間	情報局長	編さん	赤鳥龍吉	第38戦までの戦績
山下章		○ リュウvs春麗 2−1	○ 春麗vsリュウ 2−1	○ 春麗vsブランカ 2−1	○ 春麗vsダルシム 2−0						× 春麗vs本田 0−2		4勝1敗
手塚一郎	× 春麗vsリュウ 1−2		× 本田vsブランカ 1−2	× 本田vs春麗 1−2	○ 春麗vsダルシム 2−0	× 春麗vsケン 0−2		× 春麗vsダルシム 0−2			× 春麗vs本田 0−2		1勝6敗
ベニー松山	× リュウvs春麗 1−2	○ ブランカvs本田 2−1		× ブランカvs春麗 0−2	○ 本田vsダルシム 2−0	× ダルシムvsケン 0−2	× 本田vsガイル 1−2	× 春麗vsブランカ 1−2	× ダルシムvsリュウ 0−2	× ブランカvsケン 1−2	× 春麗vs本田 0−2		2勝8敗
MUNEPI♬	× ブランカvs春麗 1−2	○ 春麗vs本田 2−1	○ 春麗vsブランカ 2−0			× 春麗vsケン 1−2	× 春麗vsブランカ 0−2	× 春麗vsダルシム 0−2	× 春麗vsリュウ 1−2	× 春麗vsケン 1−2	○ 春麗vs本田 2−0		3勝6敗
猪野清秀	× ダルシムvs春麗 0−2	× ダルシムvs春麗 0−2	× ダルシムvs本田 0−2			× ダルシムvsケン 0−2	× ダルシムvsブランカ 0−2	× ダルシムvsブランカ 0−2	× ダルシムvsリュウ 0−2	× ダルシムvsケン 0−2	× ダルシムvs本田 0−2		0勝9敗
やんま		○ ケンvs春麗 2−0	○ ケンvsダルシム 2−0	○ ケンvs春麗 2−0	○ ケンvsダルシム 2−0						○ ケンvs本田 2−0		5勝0敗
宮塚秀己			○ ガイルvs本田 2−1	○ ブランカvs春麗 2−0	○ ブランカvsダルシム 2−0				○ ブランカvsリュウ 2−1		○ ブランカvs本田 2−0		5勝0敗
解せないクン		○ ダルシムvs春麗 2−0	○ ブランカvs春麗 2−1	○ ダルシムvs春麗 2−0	○ ブランカvsダルシム 2−0					○ ダルシムvsブランカ 2−1			5勝0敗
佐久間亮介			○ リュウvsダルシム 2−0	○ リュウvs春麗 2−1	○ リュウvsダルシム 2−0		× リュウvsブランカ 1−2			× リュウvs春麗 1−2	○ リュウvs本田 2−0		4勝2敗
情報局長			○ ケンvsブランカ 2−1	○ ケンvs春麗 2−1	○ ケンvsダルシム 2−1			× ブランカvsダルシム 1−2	○ 春麗vsリュウ 2−1		○ ブランカvs本田 2−1		5勝1敗
編さん	○ 本田vs春麗 2−0	○ 本田vs春麗 2−0	○ 本田vs春麗 2−0	× 本田vs春麗 0−2	○ 本田vsダルシム 2−0	× 本田vsケン 0−2	× 本田vsブランカ 0−2		× 本田vsリュウ 0−2	× 本田vsブランカ 1−2			4勝5敗
赤鳥龍吉													0勝0敗

ORGのテーブルトークRPGコーナー

今月のメニュー まじかるランドRPG

AUTHOR 和栗朗　ILLUSTRATOR 宮 須弥

というわけで，時々（1年に1回くらい）代打で登場する和栗朗です。今回はいつものO貫某は，新婚旅行とやらで欠場です。そうです，あの男は，とうとう人生の墓場に足を踏み入れてしまったのです。ちなみにお墓の名前は細野某といい，これもゲーマーの女性です（ああ，おもろい夫婦……）。

しかもその結婚式が行なわれたのは12月1日。

なんと，はた迷惑にもPC-98版「天下統一II」の発売日（11月28日）直後であったためORGの面々は眠い目をこすり，シクシク泣きながら挙式に出席したのでした（笑。そういえば天下統一のデザイナーの黒田さんも挙式には来てたなぁ）。

荘厳な雰囲気の中，スキップしながら入場する披露宴の新郎の姿には，涙したものでした。それでなくても年末で締切りがずれ，ORGは今，結構愉快な状況なのに～（泣）。そのような状況を見捨て，O貫はとりあえずニュージーランド方面に飛行機で逃亡したようなので，見かけたら，撃墜するなり，石を投げるなりしてくださいね。

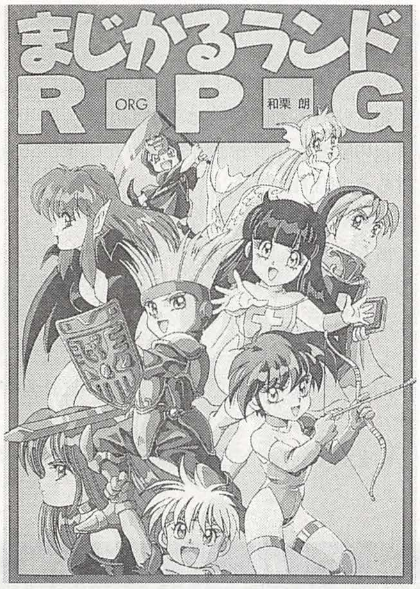
「まじかるランド」ガイド

ついつい前置きが長くなりましたが，今月の紹介は我がORGの半年ぶりの新作TRPG,「まじかるランドRPG」です。

この原稿を書いている時点（12月）で，1月上旬発売予定ということになっているので運が良ければ本屋さんでこのベーマガの横あたりに，ならんでいるかも…。でも本当はもうちょっとかかりそうなので，遅れたらごめんね。

さて，とりあえず「まじかるランド」の基本的な事項についてお勉強しましょう。形式はA4版のブック（本）スタイルですから，まあ大体，ベーマガと同じスタイルですね。カラーページや折り込みもあるし，イラストもばんばん入って，けっこうリッチな本です。

価格は4,800円（税込み）で，発売元は大日本絵画さんという出版社です。ボックス（箱詰め）タイプではないので，本屋さんとゲーム・ショップの両方で入手可能なはずです。



▲まじかるランドRPG

ゲームの中の150点あまりのイラストを書いているのは，かの宮崎　県人。といっても宮崎県の正体不明の人が描いているというのではなく，実際にはそうでもあるのですが，あー，まぎらわしいな（笑),「宮崎　県人」というのがペンネームなのです。

といっても，ベーマガを読んでいる健全な読者の方々はあまりご存知ないかもしれません。ずいぶんといろんな本（おもにパソコン関係）の表紙を描いている人なのですが，どちらかというとイロモノ路線の人なのであります。

ここで「ああ…，あの」と，頭の上に電球の灯っちゃった人や，「MONMON」とかいう名前がすっとでてきた人は，後でお兄さんと駐車場の裏で，少しお話しましょうね。君と僕との約束だよっ（笑）！

宮崎氏に加え，本誌イラストでおなじみの宮須弥さんも，根性の入ったワールド・マップを書いていらしゃるので，なおさらグーって感じなのです（冗談ではなく，本当に根性がこもっている）。

マップだけでも4,800円の価値あり。写真を載せたのでそっちを見てね。本誌でファンになった人はぜひ買うべし。

まじかるランドの3大特徴

さて，TRPGといっても色々ありますが，「まじかるランド」とはいったいどのようなRPGなのでしょうか。「まじかるランド」という名前から，ファンタジーものだというのは，だいたい想像できるのでは，と思いますが（そういえば昔，魔女っ子ものRPGだろうとほざいた奴もいたなぁ…），その実際の内容はどんなものなのでしょうか。

てっとり早く，「まじかるランド」の3大特徴なるものを紹介してみることにしましょう。

■**特徴その1**：「るんるんファンタジー」である
■**特徴その2**：めちゃ厚RPGである
■**特徴その3**：ふぁじーRPGである

これだけでは，何がなんだかという気もしますが，詳しくは，これから説明しますので，どうかみなさん逃げないでくださいね。

るんるんファンタジーとは？

そうです，実はこのゲーム，「まじかるランドRPG」などという軟弱な名前に決定する前は，「るんるんファンタジー」というタイトルが付けられていたのです。

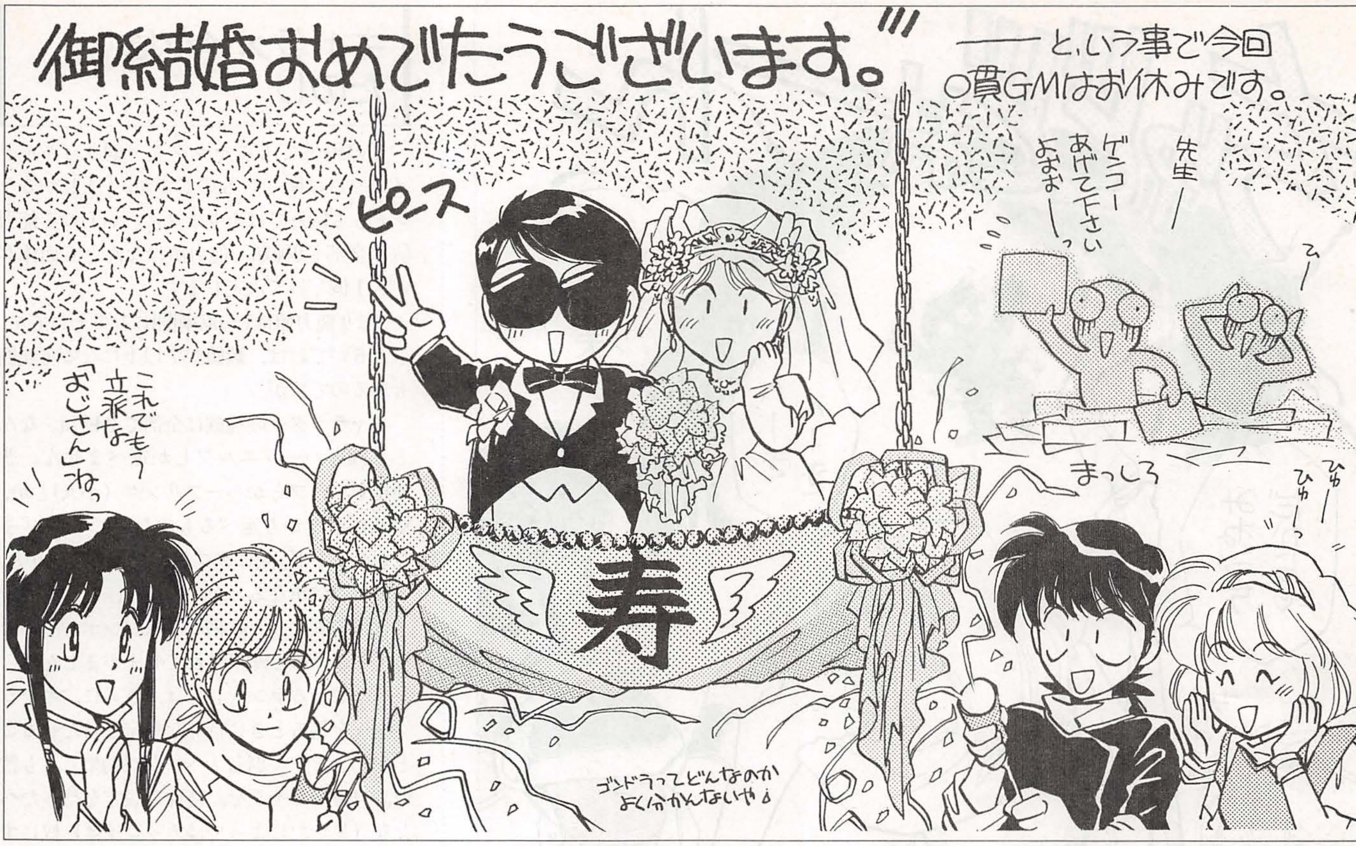
結局，編集者の執拗な抵抗にあい，「まじかるランド」などという無難なタイトルに落ち着いてしまいましたが，実際には前のタイトルのほうが内容をてきかくに表していました。

もっともタイトルは変わってしまいましたが，内容はそのままなので，安心です。

当然，内容はおして知るべしといったところですが，それではゲーム紹介にも何にもならないので，もっと詳しくご説明いたしますと

①デフォルメ・ファンタジーである
②ルールがアヤしい
ということになります。

そうです，「まじかるランド」は，なんと無謀にも，デフォルメ・キャラをイメージ・キャラとして採用しています。ゲームブック



内のモンスターや，イメージ・キャラクターのイラストは，すべてが，デフォルメ・キャラとなっています。

デフォルメ・キャラというのは，いわゆるごちゃキャラとか，チビキャラとか，SDキャラといわれているやつで，要はちまちました3頭身キャラがそこらじゅうに氾濫しているのです。

しかも，企画段階で私が冗談で提出した，「モンスターのイラストは，ねーちゃんイラストでいきませう」というアイディアをO貫（仮名）が真に受け，あれよあれよという間に無理やり（本当に無理やり）通してしまったので，そんなイラストも一部あったりしてもうすっかりムチャクチャです。

では，つぎの「ルールがアヤしい」というのは，いったいなになのでしょうか。もうすでにアヤしさバタハツといった雰囲気は，みなさんに伝わっていることと思いますので，何をか言わんやといったところですが，「まじかるランド」のルールブックの中にはヘンなルールがたくさんあります。

しかも，全体的なルールは「まじめっ」で統一されているのに，ところどころにアヤしいルールや，真面目なのかどうなのかわからないルールが散りばめられているので，もうすっかりという感じです。

たとえば戦闘で相手を殺さずに気絶させたいときなど，相手を一度倒してから「今のはみねうちじゃ」といえばよい，というルールなど，その最たるものでしょう。

なぜか，棍棒やら攻撃魔法でもこれが可能なので，実はけっこう便利なルールであったりします。

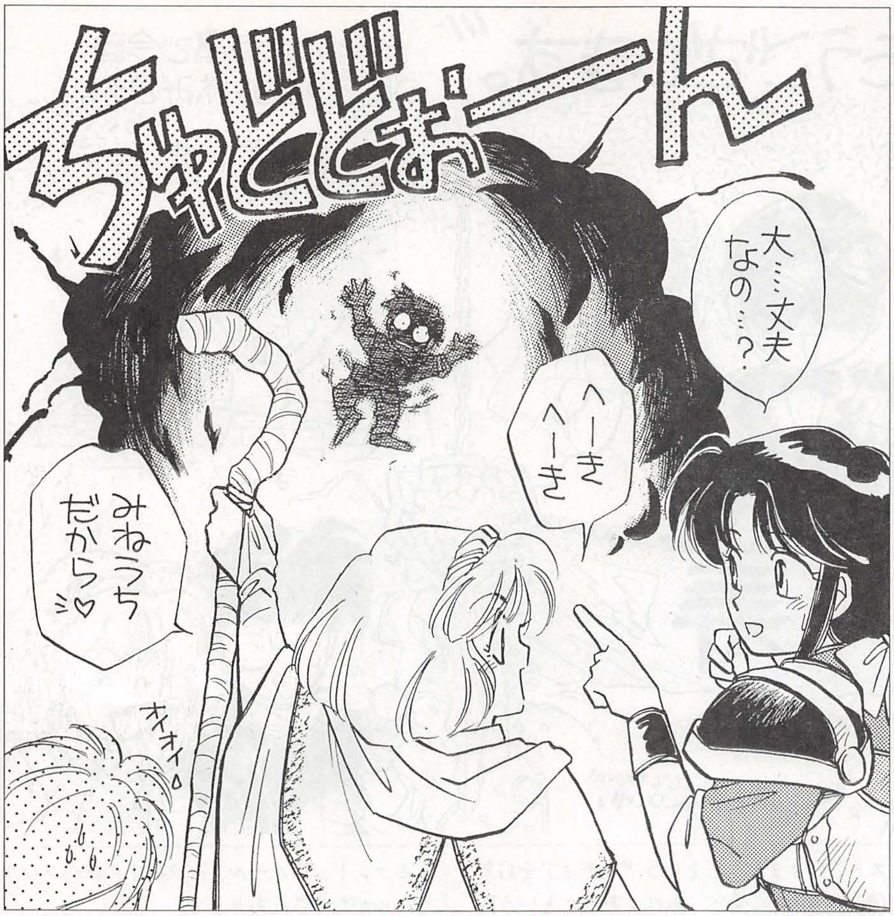
他にもルールに関係のない奥付けまで，わけわかんない展開をみせ，貴方の脳味噌はとろとろになることは請け合いです。

ちなみに，昔，巻頭20ページをさいて，このゲームの発売前特集を組んだ，某ゲーム雑誌がありましたが，やはり何かがとろとろになってしまったせいか，その号でつぶれてしまいました（笑）。



はたして，めちゃ厚RPG（125%増量当社比）とは？

4,800円という値段は通常のこの手のRPGより若干高いのですが，それもそのはず，



「まじかるランド」はなんと300ページを越えるボリュームがあるのです。これは，他のTRPGがたいてい，分冊形式（上級ルールやモンスター・リストが別冊になっている形式）を取っているのに，「まじかるランド」では，すべてを1冊にまとめてしまえ，という思想のもとにゲームを作ったためです。

価格も，一つのゲームをプレイするために何冊かを買わされる最近の傾向を考えれば，1冊買うだけですんでしまう「まじかるランド」はそれほど高い物ではないと思うのですが，どうでしょうか。

文庫サイズならいざ知らず，A４サイズで300ページ（ちょうどベーマガぐらいの厚さだね）というのは尋常ではありませんが，いったいその爆発的なボリュームの中身はなになのでしょう。

開けてべっくら玉手箱，主要なデータだけでも，なんと

呪文…………200種
モンスター…200種
アイテム……100種

も，あるのでふ。

上記のデータは見かけ上のものだけなので実際には呪文は300種，アイテムも200種近く存在します。もちろんRPGのルールである以上他のデータも，てんこもりですので期待してください。しかも巻頭部のカラーページには３頭身マスコット・キャラたちが織り成す，RPG入門劇場やリプレイなんかもあり，るんるん気分に華をそえています。

ファジー・システムとは？

そうです，なんと「まじかるランド」は業界初の試み，ゲームのルールにファジー理論を取り入れています。たとえばダメージ判定システムにおいても，完全防御値と部分防御値というのをとりいれ

「ふんぎゃ（防御値無効）」
「うえーん（痛恨の一撃）」
「はれほれーん（部分防御）」
「へっちゃらだよーん（完全防御）」

までを表現できるようになっています。もちろん魔法のルールなんかにも（後述）こういった理論は取り入れられていますし，アイテムにいたっては，ポイント購入システムとでもいうべきルールになっています（もっとも これはファジーとは呼べないかもしれない）。

うっとしいので詳しいことは割愛しますがとにかく「まじかるランド」はファジーRPGなのです。ホントです（←実は，意味をよく知らずに使っているという噂も，一部にあり）。

それでは，つぎに，実際のシステムがどうなっているかを見ていくことにしましょう。

キャラメイクはたのし

どのRPGでもキャラクター創り（キャラメイク）は楽しいものですが，「まじかるランド」も例外ではありません。いわゆる能力値は全部で8種類。能力値はなんと６面体ダイス１個だけで決定します。

つまり能力値は1～6の範囲になるわけです。最も６がでれば，数値が７以上になる可能性もあるのですが。

キャラクターの種族は全部で２種類。なんと人間とハーフエルフしか選べません。普通はドワーフとかハーフリング（小人）とか，小妖精なんかも選べるものなのですが，「まじかるランド」流にデフォルメしてしまうと，ドワーフは単なるヒゲの固まり，ハーフリングは足の固まり，妖精などはピンポン玉になってしまうので却下されてしまいました。

「まじかるランド」では，さらに，キャラクターを創るときに特殊な設定を持たせることができます。別名「ヘンな奴効果」とも言い，自分のキャラを，特殊な設定を持ったヘンな（見かたによってはカッコイイ）奴にすることができてしまいます。

どこぞのファンタジー小説や映画，コミック，アニメ等でおなじみのおいしい設定（悪魔の血を引いているとか，病弱だとか）が100あまりも載っているので，サイコロをごろごろと振り，運まかせでそういった特殊設定を獲得できるのです。

クラスは八つ

選択可能クラス（職業）は厳選した８クラスです。オーソドックスな戦士，魔法使い，司祭，盗賊に加え，人気の聖騎士，ばーばりあん（蛮人，バイキングなど。女性だったらアマゾネスだけど）を加えてみました。さらに，冒険以外に能のない，燃えるアドベンチャー馬鹿，冒険者というクラスもあります。

最後の一つは，うれしはずかし王女さまで，なぜ王女さまが職業に……という意見も何のその，選択可能クラスにおさまってしまっています。

そーいえば，エゲレスの女王さまなんかは職業記入欄になんて書くのかしらん。やっぱり「職業：女王さま」とか書くのでしょうか。ああっ，なぜか気になるっ！

誰か知ってたら，教えてよーん。

もちろんクラスに付随する能力も，不真面目の限りをつくしてあります。「馬鹿だから平気」能力とか，「貧乏能力」，「お金持ち能力」，「お願いうるうる能力」など，わけわか



▲まじかるランドRPGのマップ

んないヤツをみつくろって用意しておきましたので，ご安心ください。また，最近では当たり前になった，スキル・システムなんかもちゃんとあって，グーッて感じです。

まほーの力だっ，まほーのちからっだっ!

実は「まじかるランド」は魔法が一般にある程度普及した世界をイメージしています。魔法が普及しているわけですから，当然魔法の形態もそれなりのもの(一般化，専門化)となっているはずです。というわけで上記８クラスのほとんどは魔法を扱えます。使えないのはバカな戦士と「ばーばりあん」だけで，盗賊は盗賊専用の魔法を，冒険者は冒険に役立つ魔法だけをよりすぐった，冒険オタク魔法を扱えちゃうのです。もちろん魔法使いなどがどっちゃり魔法を使えるのは，言わずもがなのことでしょう。

司祭の魔法は，善なる神の魔法と，邪悪なる神の魔法に分けられ細分化されています。

そーです，忘れるところでした。なんと「まじかるランド」では，モンスター様も不必要なまで魔法社会に対応していやがるのでモンスター専用魔法まで用意されているのです（なぜルールブックが300ページもあるのか，なんとなくわかりましたね，みなさん）。

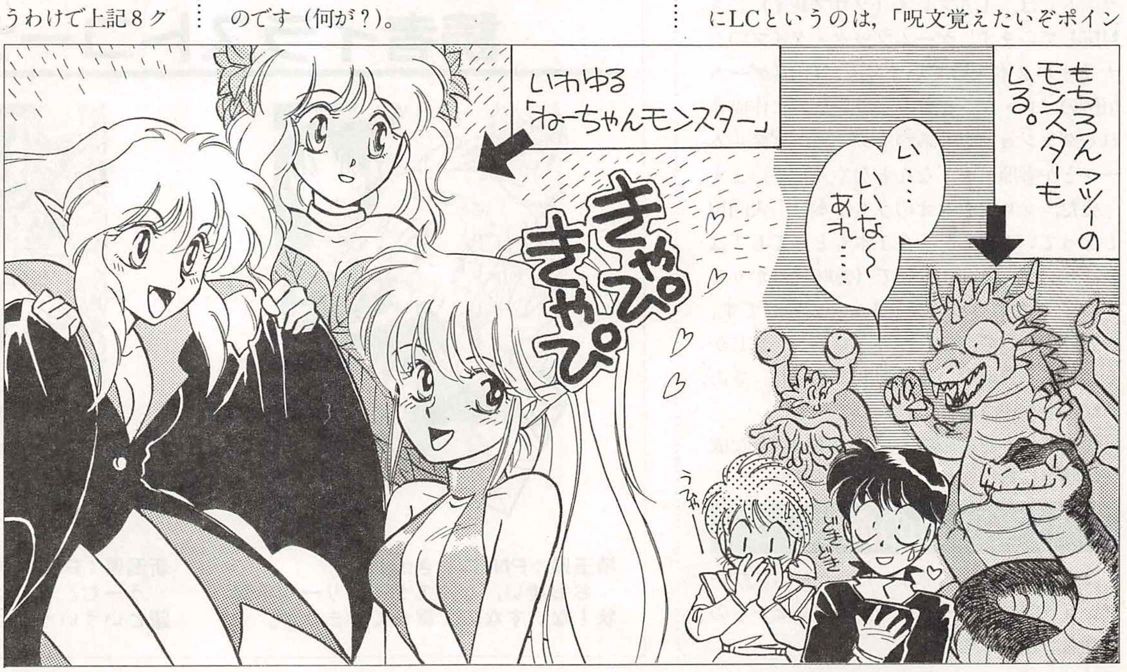
ネズミ魔法とか，ヘビ魔法とか，精霊魔法(他のゲームのように，精霊を扱う魔法ではありません。精霊さんが使う魔法なのです)とかが載っていたりするわけです。

さらにさらにいうなら，以上に加え神様が扱う魔法の神聖ルーン魔法なんて呪文系まで用意されていて，もー大変といったかんじなのです（何が？）。

以上の魔法とは別に，一般魔法というのもあります。これはページ数の関係で，単なるキャンペーン用アイデアとなってしまいましたが，一般人に普及した，ろくでもない魔法を表現したものです。ああ，「まじかるランド」っていったい……(涙)。

魔法の習得は，これまたファジー方式です。

「先生の見様見まねだけど無理やり使っちゃえ」とか，「覚えたてだけど平気よね」とか，「やっと覚えたよーん」，「とくい，とくい」といった魔法の習得の度合いを「LC」というものでファジーに表現します。ちなみにLCというのは，「呪文覚えたいぞポイン





ト」というものの略です。

きちんと覚えていない呪文を無理に使うと「あれーっ，やっぱり。ちゅどーん」ということもあったりして，けっこう楽しかったりします。

レベルアップ

「まじかるランド」の特徴の一つがレベルアップです。レベルは比較的ぽんぽんと上昇しますし，パソコンやファミコンのRPG特有の，「ピロピロピーン！　O貫は体力が3ポイント上がった！」とかいうやつを再現できるようになっているのです。

なぜ最初の能力値が6面サイコロ一つなのか，わかりましたねみなさん。というわけでレベル上げの作業は，サイコロをゴロゴロと振って，能力値を上げていく，楽しいものとなっています。

1人でも安心

安心かどうかは知りませんが，「まじかるランド」は，1人プレイ（ソロプレイ）にも対応しています。ゲームブック・タイプのシナリオが2本入っていますし，ORGゲーム恒例のソロ・ダンジョン（ランダムに作成されるダンジョンをうろつくゲーム。ダブルムーンとか参照）も，なんとなく入っています。

また，ソロシナリオのうち1本は，入門用となっていますし，もう1本もとっても「はいぱー」なシナリオなので（意味はわかりますね），いたれりつくせりといった感じです。

というわけで，これだけキレてる「まじかるランド」買わない手はありませんね。さあ，あなたも本屋さんに，れっつごー！

提供は日本語の破壊と，青少年の健全な成長の妨害に命をかける，ORGでしたー。

当選者の発表

ここで，12月号で募集した，ゲームズワークショップ社のボードゲームのプレゼントの当選者の発表です。

さて，うれしはずかし当選者のお名前は，「ウォーロック・オン・ファイヤー・トップ・マウンテン（火吹き山の魔法使い）」が，中村正和（東京都），吉川忠彦（神奈川）。「タリスマン」のほうが，吉川卓見（北海道），星野照夫（東京都）どす（順不同，敬称略，おやつは300円まで）。

プレゼントのお知らせ

というわけで，恒例の「読者様おありがとうございますプレゼント」のコーナーです。大日本絵画さんの倉庫から，できたてほやほやの「まじかるランドRPG」を3冊ほど，くすねてきますので，本号の記事を読んで，オレ欲しいぞとか，ワタシ欲しいよーんと思われたヘンな人は，どしどしご応募ください。

といっても，当選者の氏名は，必ず誌面で公表されることになっていますので，「私もうどうなってもイイの」とか，「好きにして！」とかいう覚悟のできていない人は，その前にご両親に相談するとか，彼氏に聞いてみるとか，とにかくはやまらないほうが良いと思ったりもします。

プレゼントを希望される人は，ハガキに住所，氏名，年令，性別を記入して，ベーマガ編集部の「TRPGコーナー・あやしいゲーム・プレゼント係」まで，応募してください。その際に，このコーナーへの要望や意見など，簡単でいいですから書いてくれるとうれしいです。

通信販売のご案内

ORGでは，各種TRPGやダイスなどのゲーム関連商品の通信販売を行なっております。購入を希望される場合は，往復ハガキか返信用切手を同封して，「ORG通信販売係」までお申し込みください。住所，氏名（読みかたも），電話番号，希望する商品を忘れずに書いてください。

通信販売のお申し込みは下記住所まで。

〒146 東京都大田区池上6-1-7ブルースカイハイツ701株式会社ORG

お便り募集中

このコーナーでは，読者のみなさんからのお便りを募集しています。イラストやこのコーナーで取り上げてほしいTRPGのリクエストなど，何でもOKですから，どしどしお寄せください。

このコーナーに関するお手紙やプレゼントを希望する場合は，下記の住所まで。

〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
「TRPGコーナー」係

次号の予告

来月号では，クトゥルフの呼び声かソードワールドRPGの紹介をやる予定です。

といってもO貫がそう言い捨てて去って行っただけですので，どちらをやるのかは知りません。

先々月号では，今月号でソードワールドをやるとか，ぼけた事が書いてあるので，多分ソードワールドRPGをやるのでは，と思いますが，最近O貫がクトゥルフにこっているのも事実なので，真相は謎に包まれたままです。多分サイコロでも振ってきめるのではないかと思います。

読者イラストコーナー



埼玉県：PN.にしき士郎
おお凄い，なんてタイムリーな年賀状！ないすなので載せてしまうよ。



新潟県：PN.スチールひろし
うーむ。これは，クトゥルフ紹介希望といういうことだね，きっと。

全国集計 CHALLENGE! HIGH SCORE!

今月の注目ゲーム

テクモ/NMK

ハチャメチャファイター

なんといってもグラフィックのカワイさとは裏腹にゲーム内容はめちゃむずかしいシューティング・ゲームですね。何といっても自機が遅い。「スピード・アップをくれー！」と叫びたくなってしまうほどだ。あとフルーツを取らずに面クリアすると100万点ボーナスです。

24,005,020

2周目4面 連あり

G.M.C.R-Ⅰ

モンキーハウス本館(福岡)



データイースト

タンブルポップ

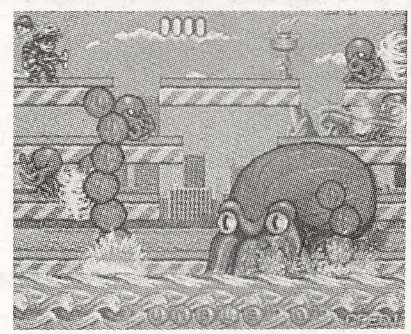
固定画面のコミカル・キャラクター・ゲーム。ゲーム内容は，掃除機？で敵キャラを吸い取り，吐きだして敵に当てたりしながら，画面中の敵キャラを全部倒すと面クリアというもの。さあ敵キャラを吸って吸って吸いまくれー！

1,636,900

全面クリア

大欲王鶴見参上！

ハイテクノーベル神保町(東京)



ビデオシステム

F1・グランプリ

このゲームは前作スーパーフォーミュラの続編的ゲームです。今回は，コースが4とおりのうちから一つ選べます（1コースは4レース)。一応コース別集計ということにさせていただきました。今後もコース別集計でいきたいと思いますのでよろしくお願いします。

Aコース

6'09"722

全面クリア 40Pts.

G.M.C.HSA

モンキーハウス本館(福岡)

Bコース

7'05"735

全面クリア 40Pts.

JAG-ドラ博士H.S

荏原ゲームコーナー(東京)

Cコース

7'09"544

全面クリア 40Pts.

EGC-KYZてる君

荏原ゲームコーナー(東京)

Dコース

7'45"438

全面クリア 40Pts.

Prof. Y. N

ホワイトハウス箱崎(福岡)

タイトル	スコア	スコアラー	店名	備考
スラッシュラリー（SNK）	3′04″10	CVM-血祭り君	ゲームトライ（神奈川）	全面クリア パリダカ バイク使用
サンセットライダーズ（コナミ）	1,061,440	たかーし(妹)	ジョイフルランドヒノーズ下井草（東京）	全2周クリア P・B×3
プリルラ（タイトー）	479,880	EGC-(柳)STR タクシー代十？	ハイテクノーベル神保町（東京）	全7面クリア
ゴークス（東亜プラン）	770,080	MJで発狂君？ EXCEL-KUMA	ハイテクノーベル神保町（東京）	全面クリア 真のエンディング
ゼクセクス（コナミ）	3,667,200	CVM雷霊XAV	ゲームトライ（神奈川）	全2周クリア 1up×5
ボンバーマン（アイレム）	9,649,700	UYK(級)	BC京都（京都）	全面クリア
ワンダー3〈ドンプル〉（カプコン）	20,635,940	J.G.K-ALL(副)	BC京都（京都）	全32面クリア
クイズクエスト（タイトー）	7,421,000	おにやんヨ！	PC駒沢（東京）	全面クリア デビル×3
キングオブモンスターズ（SNK）	1,027,140	天使達の午後愛好会 つかまるなんて……	荏原ゲームコーナー（東京）	全面クリア
ランパート〈昇進〉（アタリ／ナムコ）	112,478	G.P.-ⒶYuimi	ゲームプラザイエローハット（愛知）	全7面クリア 城×5ミス
ランパート〈中級〉（アタリ／ナムコ）	114,601	何ちゅーのー(亜) Yuimi	ゲームプラザイエローハット（愛知）	全7面クリア 城×3ミス
バーニングファイト（SNK）	418,500	がぢやんと♡♡♡ IAC-すほ～先生	オキモト（広島）	全面クリア デューク使用
ガンフロンティア（タイトー）	1,935,270	GOL屋(ま)(真)	BC京都（京都）	全面クリア 連有
パロディウスだ！〈ビッグバイパー〉（コナミ）	2,895,500	CVM雷霊XAV	ゲームトライ（神奈川）	全2周クリア
スーパーバレーボール'91（ビデオシステム）	158,430	CVM豆乳DOA	ゲームトライ（神奈川）	全面クリア 女子使用

■キングオブドラゴン（カプコン）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名	備考
クレリック	3,439,500	ESSAY-SOL	ハイテクセガ高崎（群馬）	全面クリア 必殺ボタン有 連有
ドワーフ	3,473,500	ESSAY-SOL	ハイテクセガ高崎（群馬）	全面クリア 必殺ボタン有 連有
ファイター	3,386,900	ESSAY-SOL	ハイテクセガ高崎（群馬）	全面クリア 必殺ボタン有 連有

明けましておめでとう

どうも，今年もチャレハイをよろしくお願いいたします。それでは今月も解説を進めていきたいと思います。

まず，NEO・GEO『スラッシュラリー』だ！ ゲーム内容はドリフトアウトを，もっと派手目にした感じのゲームです。プレイしてみると，なかなかおもしろいゲームなんだよね。

つぎにコナミの『サンセットライダーズ』。1周目は，そんなにむずかしくはないけど，2周目は，それなりの難度になっている。ボスキャラの倒しかたさえちゃんと覚えればなんとかなるかもしれない!? とりあえずは，敵キャラを全部撃つのが基本中の基本の点稼ぎではないでしょうか。

『プリルラ』は，タイトーのコミカル・キャラクター・ゲーム。スコア申請している店が割と少なかったのですが，一応今月から集計させていただきました。

『ゼクセクス』は，もはや神のみぞしる超運ゲームになってしまったようだ！すべては，1UPをいくつ1ゲーム中にだすかにかかっているようです。

『ボンバーマン』は，もうすぐ1千万点に届いてしまいそうな勢いで点が伸びています。いやーそれにしてもどんな稼ぎをしているのか見てみたいものです。さて来月はどんな点数になっているか楽しみです。

あとは，『ガンフロンティア』の記録が更新されています。そして『ストリートファイターII』ですが，もはや1人プレイの灯は消えつつあるかと思いきや，まだまだ消えそうにないですね。今月は，春麗以外のキャラは全部記録が更新されました。『スパイダーマン』は永パが発見されていますので，集計外とさせていただきました。全面クリアしてくださったみなさん，すみません。

■先月の訂正

先月のPC駒沢店のスコアが締め切り前に届いたにも関わらず，載らなかったことを深くおわびいたします。（宮塚，やんま，押田，宮崎）

■ストリートファイターII（カプコン）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名	備考
リュウ	1,618,500	FGK-VIRGO	ハイテクセガ金沢（石川）	全面クリア ドロー×41 ツメ×2
エドモンド本田	1,672,000	ⒺSSC-VAP 改め妖刀長	荏原ゲームコーナー（東京）	全面クリア ツメ×2
ブランカ	1,713,400	EGC-教祖(旅) POW様	荏原ゲームコーナー（東京）	全面クリア
ガイル	1,920,300	好物はフルーチェのイチゴ味-YUJ	プレジャーキャッスル＆YOU²（東京）	全面クリア ドロー×43 ツメ×2

■ストリートファイターII（カプコン）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名	備考
ケン	1,628,500	全国デビュー？ STL-CYR-HAK	今市ゲームセンター（栃木）	全面クリア ドロー×42 ツメ×1
春麗	未更新	──	──	──
ザンギエフ	1,604,100	かわいい弟募集中!! FGK-乱丸	プレジャーキャッスル＆YOU²（東京）	全面クリア
ダルシム	1,698,300	FGK-AMP-SOH (悟)(済)	ゲームプラザ遊（新潟）	全面クリア ドロー×46 ツメ×7

プレイシティキャロット小樽店　北海道
北海道小樽市花園1-1-10　☎0134-23-9596

タイトル	スコア	スコアラー	備考
WWFレッスルフェスト	全面クリア	スローターマスター MADさがやす	スローター使用 1coinALL
ゼクセクス	2,079,900	OAM-MRX	1coin2-3
ドライバーズアイ	3'31"802	ねこ	Super6MT
タンブルポップ	1,234,300	AGM-D10	1coinALL USSRスタート
スパイダーマン	347,360	AGM-D10	1coinC-4 サブマリナー
サンセットライダーズ	236,020	ガイルなら勝てるぞ D10	1coinR-6 コルマーノ
ハチャメチャファイター	まだ誰も出してません。	ハイスコア受付中!	
キャプテンアメリカ	まだ誰も出してません。	ハイスコア受付中!	

プレイシティキャロット室蘭　北海道
北海道室蘭市中島町1-33-3　☎0143-45-1951

タイトル	スコア	スコアラー	備考
キャプテンアメリカ (1P)	343,401	NTS-BBC	3面ボス アイアンマン使用
ゼクセクス	2,118,000	㊍組（組頭）	2-7 連付き ノーマル
ストリートファイターII (ダルシム)	1,121,500	AHO（帰る!）	ALL ③×9 ⑤×4 ⑧×2 ツメ×1
ラッドモビール	38秒	㊍組（組頭）	1位ゴール ノーマル
アクロバットミッション (1P)	600,900	㊍組（組頭）	ALL 残×1 ノーマル
サンダーゾーン (1P)	6,955	J.J	ALL ノーマル
ASO II (1P)	2,526,800	J.J	エリア12 ノーマル
ワルキューレの伝説 (1P)	968,560	㊈Out	ALL ハード
スーパーフォーミュラ (シルバーストーン)	2'21"412	AVG-B・B	1位ゴール ターボ車使用

コミュティスペースＮＴＫ２店合同　北海道
北海道恵庭市本町113番地　☎0123-33-2271

タイトル	スコア	スコアラー	備考
餓狼伝説 (アンディ)	283,000	もりもりもりと	1コイン ALL ノーマル
餓狼伝説 (テリー)	267,500	??? 誰でしょう ???	1コイン 8人目 ノーマル
ゼクセクス	2,462,600	FLG3-1 "BIN"	ノーマル 2-6
ポラックス	3,209,200	TZK-マルクウェーン・コールジップ	ノーマル 永パ未使用
ザ・キングオブドラゴンズ (ファイター)	1,975,100	熊ちゃん	ノーマル ALL
ザ・キングオブドラゴンズ (ウィザード)	3,104,300	なおみさんは女王様 -XTR	ノーマル ALL
タンブルポップ	356,100	あっちゃん Y.O（もーでねーって）	ノーマル 5-8
ストリートファイターII (ガイル)	1,439,100	????の人! 誰でせう??	ノーマル ALL
ストリートファイターII (ブランカ)	1,357,100	悪の化身!! 某校 副会長	ノーマル ALL
ストリートファイターII (ザンギエフ)	1,258,300	キング オブ ゴリ（アッシー）	ノーマル ALL

ゲームプラザヴィクトリア　北海道
北海道札幌市南区澄川4条3丁目　☎011-813-6025

タイトル	スコア	スコアラー	備考
WWFレッスルフェスト (タッグマッチ)	9試合目	電流有刺鉄線	ウォーリア・デビアス使用
ザ・キングオブドラゴンズ (ウィザード)	3,356,100	久保田リエ男	ALL 1コイン 残3
ボンバーマン (ノーマルゲーム)	696,600	竜の騎士越川	5-1
F-1グランプリ (Aコース)	2レース目	電流有刺鉄線	ウイリアムズ N.アンセル使用
ギャロップ	363,320	メ切男	1-D 連付
ストリートファイターII (ブランカ)	1,530,200	BZ-うちのブランカ	ALL㋩ 連付 Ⓦ10 Ⓓ2
ストリートファイターII (ブランカ)	1,451,700	BZ-連射なしのうちのブランカ	ALL 連無 13-5-2
ストリートファイターII (リュウ)	1,475,300	QS-リキ	ALL㋩ 連無 Ⓦ14 ㋱1
サンダードラゴン	3,552,000	LAP-BMXER	8面 連付
コラムス	33,049,161	BOY	LV295＋α Jew9999＋α

プレイシティキャロット琴似店　北海道
北海道札幌市西区琴似2条2丁目琴似グリーンビル1F　☎011-621-1110

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゼクセクス	2,392,600	みかげくん♡のマブダチ BOJ♡	1COIN 2周目7面
ハチャメチャファイター (カワウソ)	13,185,920	レッドスカルのマブダチ ちよし	1COIN 6面
F-1グランプリ (WGPモード)	6'21"147	ねるそん	イタリア ALL ティレル 使用
F-1グランプリ (WGPモード)	7'32"397	ねるそん	サンマリノALL ウイリアムズ使用
サンセットライダーズ (2Pバージョン)	384,150	み"がげぐん"♡のマブダチ BOJ♡	8面 ボブ使用
WWFレッスルフェスト (ロイヤル)	ALL	愛の伝導師 MAD-サガヤス	サージェンドスローター使用
WWFレッスルフェスト (タッグマッチ)	ALL	愛の伝導師 MAD-サガヤス	スローター&ボスマン使用
ストリートファイターII (リュウ)	1,486,300	にしくんありがとう ちよし	ALL
ストリートファイターII (ケン)	1,498,000	レッドスカルのマブダチ ちよし	ALL
キャプテンアメリカ (アイアンマン)	622,002	BOJ♡BOKの友人 みかげセンパイ♡	1COIN シーン5

プレイシティキャロット八戸　青森
青森県八戸市六日町3-3　☎0178-44-4546

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハチャメチャファイター	7,151,220	MSP-OAG²-PON㊋	5面 つちぶた
タンブルポップ	938,900	GMA	ラストボス
F-1グランプリ (Dコース)	8'33"545	ベルナール	36P ALL
ゼクセクス	1,502,000	めしや	2-3
スラッシュラリー (バリダカ)	3'09"27	ゴッドパニック 史上最強伝説	オフロードバイク ギブアップ負け。
ブロックブロック (ビギナー)	70,730	めしや	ALL
ブロックブロック (ノーマル)	179,810	RAD-T.S	R21
エイトマン	264,900	PON	ALL ナイスゲーム
SDガンダム	809,150	UNE	6面 アルバで散る
ザ・キングオブドラゴンズ	2,443,200	ATS ちょろいぜ ATM ムズかった	ALLbyELF byWIZ

ハイテクランドセガ五所川原店　青森
青森県五所川原市上平井町3-1　☎0173-34-8050

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ラッドラリー (1コース)	3'01"145	J(S)Wのファンの人, 友達になりま	ALL ノーマル
ラッドラリー (2コース)	2'59"741	しょうと言っている土, 日のバイト	ALL ノーマル
ラッドラリー (3コース)	3'02"233	たくや 17才	ALL ノーマル
ラッドラリー (4コース)	3'01"849	れんらく先は土, 日の午後にセガまで	ALL ノーマル
スパイダーマン (スパイダーマン)	77,180	ウーパールーパー	ノーマル
スパイダーマン (ブラックキャット)	75,250	パンパンピガロ	ノーマル
スパイダーマン (ホークアイ)	76,310	科長 磯郎	ノーマル
スパイダーマン (サブマリナー)	74,850	大川 隆法	ノーマル
コットン	·947,950	女の子バシバシれんらくしてね たくや	1周クリア イージー
闘神ブレイザーズ	37,410	そろそろテストだ 勉強するぞ 小寺	3-2 ノーマル

秋田キャロットハウス　秋田
秋田県秋田市中通1-4-5 古沢ビルB1　☎0188-32-2868

タイトル	スコア	スコアラー	備考
タンブルポップ (1P)	1,062,400	MOO	ALL
スラッシュラリー (バリダカ)	3'05"10	にせいじめてくん	ALL カミオン使用
ハチャメチャファイター	6,176,140	全日本ナイスゲーム委員会 X1F	4面ボス つちぶた使用
デスブレイド (1P)	637,100	MOO	ALL P×2 ゴーレム使用
デスブレイド (1P)	562,750	MOO	ALL P×1 ヘラクレス使用
ASO II (残りゴールド部門)	1,581G	高桑の弟子MOO	アーマー買わず。

プレイシティバレンシア　秋田
秋田県秋田市手形西谷地40-6　☎0188-32-8125

タイトル	スコア	スコアラー	備考
キャプテンコマンドー (キャプテン)	96,810	いぬ	6面
キャプテンコマンドー (ショウ)	124,430	ダークナイト	7面ボス
キャプテンコマンドー (ジェネティー)	122,410	殿様いす御愛用 NORIⓐKEY'S	7面
キャプテンコマンドー (フーバー)	なんで申請してくれないの	お待ちしてるわよ♡	かわいいあたしをつかまえてえ
ゼクセクス	1,400,200	Mr.高橋	2-3
ストリートファイターII (ケン)	1,495,600	全国リュウケン部屋 秋田支部長-燃太郎	ALL つめ×0 DKO×31
ストリートファイターII (春麗)	1,478,000	CHINⒶ-HMS	ALL つめ×1 DKO×?
スラッシュラリー (バリダカモード)	3'04"13	マサオマスター㊙	ALL カミオン使用
タンブルポップ (1P)	289,200	クソゲー処理班班長㋘	バリスタート 5-5
クロスソード	残ゴールド 29,960	GOUIN	ALL 1面スタート

ゲームタウン　福島
福島県福島市万世町1-26　☎0245-21-5396

タイトル	スコア	スコアラー	備考
タンブルポップ (1P)	985,400	SEXUAL-TOP ぴ〜!㊙	ノーマル 10-6
ザ・シンプソンズ (1P)	128,400	SEXUAL-TOP ぴ〜!㊙	ノーマル 最終面 リサ使用
F-1グランプリ	6'14"296	佐藤君	Aコース イージー
F-1グランプリ	7'24"324	???	Bコース イージー
F-1グランプリ	7'39"269	佐藤君	Cコース イージー
F-1グランプリ	8'17"068	???	Dコース イージー
今月は, 全スコア穴ウメか?			

プレイシティキャロット筑波学園店　茨城
茨城県つくば市天久保1-5-3　☎0298-51-7581

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スラッシュラリー (WRC)	95	DSR-L,D,S イ	1位×4 ALL ミツボシ使用
スラッシュラリー (バリダカ)	3'05"33	DSR-L,D,S カ	ノーマル ALL ミツボシ使用
ゼクセクス	2,304,700	DEUS-YMT㊛ S	ノーマル 2-7 1up×0
ブロックブロック (ビギナー)	72,650	DSR-L,D,S 氏	ノーマル ALL 残×2
ザ・キングオブドラゴンズ (ファイター)	2,268,800	まっちゃん 、	ノーマル ALL 武器, L3
ザ・キングオブドラゴンズ (クレリック)	2,328,400	まっちゃん お	ノーマル ALL 剣, L3
ハチャメチャファイター	5,008,950	まっちゃん 元	ノーマル 4面
タンブルポップ	1,108,600	ココア大好き!! 氷室 万寿 気	ノーマル ALL
スパイダーマン (スパイダーマン)	529,020	杉田勘九郎 from麻布 で	ノーマル ALL
スパイダーマン (サブマリーナ)	404,440	杉田勘九郎の弟 from麻布 。	ノーマル 脱出失敗

ゲームコーナーたつみ　栃木
栃木県宇都宮市江野町2-14　☎0286-33-9169

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゼクセクス	1,136,100	春日部のGMC NBS-OUT	1コイン 2周目3面
ザ・キングオブドラゴンズ (エルフ)	3,179,500	JKD-JOY MAX	1コインALL 残5
ワンダー3 (ドンブル)	12,598,420	JKD-JOY-MAX	1コイン 31面
ストリートファイターII (ガイル)	1,815,700	春日部のGMC NBS-OUT	1コインALL ツメ2
ワンダー3 (チャリオット)	4,347,500	JKD-ELF	1コインALL ノーミス 4UP
サンダークロスII	5,997,800	JKD-ELM	1コイン 6周目6面
ストリートファイターII (リュウ)	1,437,100	JKD-ELF	1コインALL
ハチャメチャファイター	5,076,920	JKD-ELF	1コイン 4面 参考記録
餓狼伝説 (テリーボガード)	147,700	永沢史彦	1コイン 6面 参考記録
ストリートファイターII (ブランカ)	1,435,100	JKD-ELF	1コイン ALL P21 D5

プレイシティキャロット宇都宮店　栃木
栃木県宇都宮市駅前通り1-5-10　☎0286-25-6652

タイトル	スコア	スコアラー	備考
WWFレッスルフェスト	全面クリア	フィニッシュは保田プレス	1コイン
ワンダー3 (チャリオット・㊙なし)	4,475,000	大コイン無し（怒） CHOKUⓣ	1コインALL 残5 ノーミス

今市ゲームセンター　栃木
栃木県今市市今市1111　☎0288-21-1429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ストリートファイターII (ケン)	1,628,500	全国デビュー?STL-CYR-HAK	ALL ノーマル D×42 ツメ×1
ストリートファイターII (リュウ)	1,527,800	HAKに続け! STL-BWS	ALL ノーマル D×30 ツメ×1
ストリートファイターII (ガイル)	1,532,400	170万は出す! STL-MYS	ALL ノーマル D×19 ツメ×1
ストリートファイターII (E.本田)	1,482,600	チビ猿ブッ殺ス! byMERⒻ	ALL ノーマル D×12
ストリートファイターII (ザンギエフ)	1,436,600	STL-CYR-LIE-阿木星吾Ⓕ	ALL ノーマル D×8 タルミス
ゼクセクス	2,539,800	ライバルは群人? CYR-MERⒻ	全2周クリア 1up×3
ザ・キングオブドラゴンズ (エルフ)	4,195,600	今市穴ウメ係STL-CYR-MERⒻ	ALL
ボンバーマン	667,400	ZAPPERには負けない, YUK㊙	4-1
ゼクセクス (点数)	2,985,100	犬の名前はフォルテシモ, CYR-MER	2-7 1up×3 ラス面で死

ハイテクセガ高崎　群馬
群馬県高崎市中紺屋町10　☎0273-25-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サンセットライダーズ	1,004,470	老師の勅令により参上柊BUG	全2周ALL 入荷2週間遅れ
ゼクセクス (㊙付き)	3,195,600	えむてい♡	全2周ALL 入荷2週間遅れ
ワンダー3 (ドンブル)	20,433,585	深谷の大幹部 ESSAY-EPT㊏	ALL 残5 入荷1カ月遅れ
タンブルポップ	1,404,300	第2次大戦にて昇格 ESSAY-REO大佐	ALL 入荷20日遅れ
★ザ・キングオブドラゴンズ (ファイター・㊙付き)	3,386,900	ESSAY-SOL	ALL ㊙付き 入荷40日遅れ
★ザ・キングオブドラゴンズ (クレリック・㊙き)	3,439,500	ESSAY-SOL	ALL ㊙付き 入荷40日遅れ
★ザ・キングオブドラゴンズ (ドワーフ・㊙付き)	3,473,500	ESSAY-SOL	ALL ㊙付き 入荷40日遅れ
ボンバーマン (ノーマルゲーム)	8,402,500	青いTRI	ALL 入荷2週間遅れ
ワンダー3 (ルースターズ)	1,556,000	ESSAY Mig-空生透	ALL 入荷1カ月遅れ
スパイダーマン (全4キャラ)	永パの為クリア統一	第3回新人王確得!! ESSAY-亜美ちゃん	自社ゲーム.... しかし10日遅れ

チャレハイ通信

●PC小樽（北海道）

★ナムコから『ソルバルウ』入荷致します。年始めは，あのゼビウスの感動を体で感じてください!!

●PC室蘭（北海道）

★なぜだかしらないが，オールド・ゲームたくさん入荷しました。『オーダイン』，『ワルキューレ』，『スーパーフォーミュラ』，『ゴールデンアックス』と四つも入荷しました。つぎの入荷予定は『エリア88』です。

●ゲームプラザヴィクトリア（北海道）

★新年，明けましておめでとうございます。今年も当店を御愛顧くださるようお願い申しあげます。　（スタッフ一同）

●PC琴似（北海道）

★『サンセットライダース』，『キャプテンアメリカアンドアベンジャーズ』入荷！『ソルバルウ』12月5日から設置しています。どうぞ遊びにきてください。

●PC八戸（青森）

★今月からまたお願いします。スコアラー求む。

ゲームセンターペガサス　埼玉
埼玉県春日部市粕壁2-5-10　☎048-752-3859

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スターブレード	311,300	AKANO	
ブロックブロック	300,000	OTA	
ゼクセクス	2,172,900	よゆーで平成師匠用 NAITO亜鬼ら	2周クリア
デスブレイド	450,750	T,Y	
ワンダー3 (ドンブル)	17,267,380	サンクロ合掌隊 NAI樋君	32クリア残2
F-1グランプリ (PRO)	7'30"		
ザ・キングオブドラゴンズ (ウィザード)	3,293,500	KAZ	
スラッシュラリー	3'12"59	CCB	
ストリートファイターII (ブランカ)	1,078,800	XYZケンジ	ALL
ストリートファイターII (春麗)	1,096,900	BCDマコリン	ALL

ゲームスポット鴨川店　千葉
千葉県鴨川市前原8　☎04709-2-0334

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ナイトストライカー (Pゾーン)	50,451,590	NEI	ALL
ナイトストライカー (Sゾーン)	80,862,380	森林浴軍団　烈	ALL
ナイトストライカー (Uゾーン)	65,642,250	NEI	ALL
ナイトストライカー (Rゾーン)	70,862,270	NEI	ALL
ストリートファイターII (ケン)	1,483,200	鴨川の野生児 対戦O.Kの　紫楼	ALL
ストリートファイターII (ガイル)	1,382,500	対戦の負け鬼 (?) EXE-CORE	P×20 爪×0 WK・O不明
ルナーク	61,100	おやじ	4面
トライゴン (ひさびさ)	779,600	まだまだ甘い、甘すぎる　B.B竜威	9面
ガンフォース	958,701	評定がシビア! 森林浴軍団　烈	6面
ニモ (ひさびさ)	1,664,300	空飛ぶベッドを購入 EXE-CORE	ALL

プレイシティキャロット経堂店　東京
東京都世田谷区経堂1-4-9　☎03-3427-3485

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スターブレード (連なし)	1,292,700	京王閣大怪獣 MDC-みわ	ノーコンティニュー!まさに導師。
ウイニングラン'91 (マニュアル)	2'56"999	ぴな坊（ぬらりひょん導師）>(ぬ)<	完全1人プレイ!! うら若き老人導師
ウイニングラン'91 (オートマチック)	2'59"299	ピナボー（ミラクルハリボー）>(ぬ)<	完全1人プレイ!! まだちぢまる子。
ゴーリーゴースト (1P)	461	年末晴海だった 河合純（J,K）	ALL う〜んとどかづ?
スラッシュラリー (ネオジオ)	3'07"48	走る将軍は強い!! 雨でたれる石崎。(ぬ)	バリダカモード オフロード(B)使用
サンダードラゴン (1P・連なし)	4,100,500	核弾頭大怪獣 ブラストマンKOZ	1コイン8面ボス 10万点取り逃がし
ボンバーマン (1P)	107,000	京王閣大怪獣 MDC-みわ	2-5,1コイン ノーマル設定
SDガンダム (1P)	申請者なし	熱きガンダム男よ来たれ!うら若き同志	普通の設定だ!恐るるに足らず!?
ザ・キングオブドラゴンズ	申請者なし	皆様一緒にやりませう!	当店のゲームはノーマルがほとんど

ハイテクセガ東松山　埼玉
埼玉県東松山市箭弓町1-5240-4　☎0493-24-3355

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハチャメチャファイター (1P)	10,849,980	ブッヒー!!　ESSA Y-SER	1C 6面 連付き
スパイダーマン	全面クリア	名無しのゴンベエ様	1C 2キャラ達成
ストリートファイターII (ブランカ)	1,498,800	K,S	オール(パ) 以下連付き
ストリートファイターII (ケン)	1,519,300	α-RGM-M,Y	P×22
ストリートファイターII (リュウ)	1,487,200	α-RGM-M,Y	P×21 ツメ×4
ストリートファイターII (ダルシム)	1,393,000	F-C,K	P×21 ツメ×1
ストリートファイターII (ザンギエフ)	1,365,200	ART	P×19
ストリートファイターII (ガイル)	1,375,100	α-RGM-M,Y	P×20 ツメ×1
ストリートファイターII (春麗)	1,424,800	α-SCP-チャーリー	P×21
ストリートファイターII (E.本田)	1,505,300	復活は無い? ATF-SHA	P×22

ゲームコーナーヤングパレス　千葉
千葉県鴨川市横渚867　☎04709-2-1155

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII (リュウ)	1,303,500	"ブルーブリッツ" 略してB,Bへポイ	ALL DKO? PX不明,つめ0
ストリートファイターII (ケン)	1,359,800	BLAKTRAD TION-しろう	ALL,DKO? P×19タルミス
ストリートファイターII (ブランカ)	1,322,800	発電気男 "WIN"	ALL,DKO? PX不明,つめ0
ストリートファイターII (E.本田)	1,404,800	本田は室さんにおまかせEXE-Raj	ALL,D×4 P×21,つめ0
ストリートファイターII (ガイル)	1,580,000	エルフはTORA氏 EXE-CORE	ALL,DKO? P×21,つめ0
ゼクセクス	2,216,100	オレのチャリかえせ EXE-Raj	2-6,タコミス ノーマル設定
サンセットライダーズ	522,710	レバーがライバルか EXE-TORA	ノーマル設定 2-2,ボブ使用
ハチャメチャファイター (1P)	9,560,410	パチ連,SHE	ステージ5 くだもの(P)×2
ギャロップ (1P)	878,780	ザンギはTORA氏 EXE-CORE	2-5,ノーマル あと少し大失敗(ち)
ワンダー3 (ルースターズ)	1,485,300	"ブルーブリッツ" B,B赤羽根	1C ALL 服不明,残×5

プレイシティキャロット駒沢店　東京
東京都世田谷区駒沢2-1-1 山国ビル　☎03-3424-5272

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サンセットライダーズ (1P・ボブ使用)	596,510	レバー極悪!! KGY(鷹)	1クレ 2-3
キャプテンアメリカ (1P・ビジョン使用)	829,102	「あ〜〜〜」 たら&ぴに	1クレ ラスボス かんたんじゃん
ハチャメチャファイター (1P・連なし)	9,004,950	おれにもイモおごれ おにやんヨ!	1クレ 5面
スターブレード (連射1つ付)	1,934,400	AiR西島	1クレ ALL
F-1グランプリ (1P・Aコース)	6'57"620	まぐろさん	1クレALL33位 パトレーゼ P 16
ストリートファイターII (春麗・連なし)	1,504,400	おにやんだ〜い!	ALL(パ)ツメ×1 DKO×17
ストリートファイターII (ザンギエフ・連なし)	1,343,300	AUA³	1クレALL ちょ〜みす!!
スティールガンナー (2P側)	645,870	くそシュー団GNP	1クレALL 82.8%
★クイズクエスト (1ケ月前のスコア)	7,421,000	おにやんヨ!	1クレALL デビル×3
クラックダウン (2年前のスコア)	5,197,088	中田さんもウヒョと言う!(た)	1クレALLノーミス 忍×5もうないです。

ガリバー熊谷　埼玉
埼玉県熊谷市筑波2-49-8 ホーラムアキヤマビル　☎0485-21-7821

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゼクセクス	2,347,900	ココア降りかけマン TAK	1コインノーマル 2-6 (連)付
F-1グランプリ (フェラーリ)	7'07"537	グルイヤール後援会会長	1コインノーマル ALL Bコース
F-1グランプリ (マクラーレン)	7'40"863	NAOTO	1コインノーマル ALL Cコース
ザ・キングオブドラゴンズ (エルフ)	3,745,300	TORA	1コインノーマル ALL
ザ・キングオブドラゴンズ (ファイター)	2,212,800	TORA	1コインノーマル ALL
ハチャメチャファイター	10,953,610	AEX-ZAC	1コインノーマル 6面(連)付
タンブルポップ	1,136,800	Y・Z	1コインノーマル ALL南極から
ストリートファイターII (リュウ)	1,497,100	EDOぽん（ココアマン）	ALL DKO×23 つめ×2
ストリートファイターII (ケン)	1,488,600	EDOぽん（ココアマン）	ALL DKO×21 つめ×2
ストリートファイターII (ザンギエフ)	1,529,400	EDOぽん（コアラマン）	ALLパーフェクトつめ×1

ハイテクノーベル神保町店　東京
東京都千代田区神田神保町2-14-4　☎03-3262-2823

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★タンブルポップ (1P)	1,636,900	大欲王麺見参上!女共よ乗りすて御免!	ノーマルALL 残-2
★プリルラ (1P)	479,880	EGC-(神)-STR タクシー代+?万円	ノーマルALL 残-0
★ゴークス (1P)	770,080	MJで発狂君?EXCEL-KUMA	ノーマルALL
スラッシュラリー (バリダカ)	3'04"25	3秒みえるか? AOIくん。	ノーマルALL トラック使用
スターブレード (連付)	1,991,100	平成ピガ城ダル城以上!全くこのと一り	ノーマルALL ←全強盗犯人
SDガンダム (1P)	2,065,850	AGR	ノーマルALL
パワーホイールズ (初級)	2'44"59	髪の毛サッパリ男, CYR-JUN	ノーマルALL 「勝ち」
パワーホイールズ (中級)	3'21"35	髪の毛バッサリ男。 CYR-JUN	ノーマルALL 「勝ち」
パワーホイールズ (上級)	3'26"62	KOMEGUNY(鑑)	ノーマルALL 「勝ち」
レーシングビート (フランス)	3'14"94	FGK-MARY	ノーマルALL

ゲームセンターＩＣ砧店&千歳船橋店　東京
東京都世田谷区砧5-1-18 サマリヤマンション1F　☎03-3416-2983

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゼクセクス	1,558,300	LAPY-LAP	2周目3面
ポラックス (1P(連))	3,553,300	Ⓟ	8面
F-1グランプリ (Bコース)	7'33"245	TAN	40ポイント
クロスソード	32,970G	山下たろーII世	ALL
ストリートファイターII (ダルシム)	1,408,300	渕本くん	ALL
スーパーバレー'91	125,650	DCB	ALL 男子
雷電	5,032,440	K.N	2周目6面 (楽)未使用（赤）
スラッシュラリー		申	
タンブルポップ (1P)		請者な	
ドリフトアウト		し!!	

ゲームインＤＡＩＥＩ　千葉
千葉県市川市南八幡4-1-7 駅南ビルB1F　☎0473-76-9764

タイトル	スコア	スコアラー	備考
キャプテンコマンドー	156,950	MIRAGE-MIX(ち)	ステージ8 ジェネティ
キャプテンコマンドー	143,710	HZ・	ステージ8 キャプテン
キャプテンコマンドー	103,580	なみちん	ステージ6 翔
キャプテンコマンドー	104,940	ATS	ステージ6 フーバー
F-1グランプリ	6'14"628	Yumi・A	D・P40 A.スズキ
F-1グランプリ	7'24"054	雅浅葱	D・P36 A.スズキ
F-1グランプリ	7'40842	KEI	D・P28 ベルガー
F-1グランプリ	8'02"867	パトレーゼ野中	D・P40 パトレーゼ
ハチャメチャファイター	14,523,000	KSD-GACHAPIN	ステージ6 かわうそ
ゼクセクス	1,670,900	合体兄ちゃん	2周目3面 1up×1

プレイシティキャロットＴＯＣ店　東京
東京都品川区西五反田7-22-17 TOC内地下1F　☎03-3494-2610

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハチャメチャファイター	7,415,300	MFC-軍曹(天) オレのチュンリーに	ノーマル 4面 実は初プレイ
サンセットライダーズ (ボブ)	160,850	MFC-軍曹(天) 勝ってみろ!	5面
ロボアーミー	申請受付中	だれもやってくんない。	
ストリートファイターII (対戦最短タイム)	残91秒	ガン、昇竜拳、ガンガン昇竜拳!ウー!	ケンVSダルシムの結果
ストリートファイターII (対戦相手求人)	だれでもOK	さあみんなで乱入だなぶりごろした!	!(福)くんのケンを
ソルドルウ (入荷希望部門)	予定マダなし	1プレイ300円はキツイよ。	スタブレあるからムリか?
キャプテンアメリカ (入荷希望部門)	早くほしいっす	アメリカ弱いっすよ。	
キャプテンコマンドー (またキャプテン)	12月入荷って本当	本当だったらいいけど多分入らない!	

新宿アシベ　東京
東京都新宿区歌舞伎町2-36-3 アシベ会館1F　☎03-3209-0086

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII (春麗)	1,417,000	UWF	ALL (連)付
ストリートファイターII (E.本田)	1,542,300	LIE-FER	ALL (連)付
ストリートファイターII (ザンギエフ)	1,575,400	PC-ZIN	ALL (連)付
ストリートファイターII (ガイル)	1,656,400	PC-HRA	ALL (連)付
ストリートファイターII (ブランカ)	1,512,700	SSC-ASP	ALL (連)付
ゼクセクス	2,466,300	EIL	2-7
プリルラ	445,400	CRT-Ⓨ	ALL
コークス	275,260	ピストン清水とシリンダーズ	3-3
ハットトリックヒーロー (ドイツ)	44	海!	ファイナル
ゴーリーゴースト	396	AGF-ぶくぶく 炎のドラマー	ステージ4

ゲームガリバー柏店　千葉
千葉県柏市柏1-1-11 丸井ビルB1F　☎0471-64-9818

タイトル	スコア	スコアラー	備考
キャプテンコマンドー (1P)	168,400	たろー	R9ラストボス キャプテン使用
ボンバーマン (1P)	3,677,100	JOH	クリア
ゼクセクス	2,160,300	DEN	2-5 (連) 1up×1
タンブルポップ (1P)	1,123,000	RANDY	ALL 残3
サンセットライダーズ	224,340	ぼくちん	R6 (?) インディアンで死
スパイダーマン	507,180	Y,K	スパイダーマン使用　ALL
ストリートファイターII (ケン)	1,472,400	DEUS-LI	P×ALL ALL
キャプテンコマンドー (1P)	92,920	JEN-S	R6 ジェネティ使用
キャプテンコマンドー (1P)	88,150	ミルク代5兆Ⓝ	R6Zも出せない フーバー使用
キャプテンコマンドー (4P)	R8ドッペルで全員死亡	たろーとNとNとS	穴うめです 全員1コインです

荏原ゲームコーナー　東京
東京都品川区旗の台3-12-3　☎03-3781-4359

タイトル	スコア	スコアラー	備考
F-1グランプリ (Aコース)	6'11"873	EGC-(元)MKZ	40pts※全機種ノーマル設定
★F-1グランプリ (Bコース)	7'05"735	JAG-ドラ博士H,S	40pts
★F-1グランプリ (Cコース)	7'09"544	EGC-KYZてる君	40pts
F-1グランプリ (Dコース)	7'59"452	OYA-G（極貧）	40pts
ゼクセクス	3,156,700	HST-(お)SPT	2周ALL
★キングオブザモンスターズ (1P)	1,027,140	天使達の午後愛好会 つかまるなんて…	ALL そろそろ苦しいよ
タンブルポップ (1P)	1,220,300	JAG-IGA（欲王氏超ツヨ!）	ALL
スパイダーマン (1P)	ALL CLEAR	EGC-(神)STR（非人）	
★ストリートファイターII (E.本田(連))	1,672,000	ⒺSSC-VAP 改め 妖刀長龍	ALL(パ) つめ2 DKO×38
★ストリートファイターII (ブランカ(連))	1,713,400	EGC-教祖 (秋)POW様	ALL(パ)

プレイシティキャロット高田馬場　東京
東京都新宿区高田馬場3-2-15 第26東京ビル　☎03-3362-9300

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スラッシュラリー	3'08"59	ZZC-(函館ゲー人)-Yuu	バリダカモード
タンブルポップ (1P)	1,186,800	WAC-TDK	残 3 ALL
タンブルポップ (2P)	576,800	焼肉道場スポット組 ミクロ&スネーク	「ふまれそーになった」
ザ・キングオブドラゴンズ (1P)	3,401,300	WAC-TDK	
スパイダーマン (1P)	236,600	けんいち氏	スパイダーマン FINAL
ハチャメチャファイター (1P)	5,723,000	焼肉道場 ちょーにげ組	4面 とりあえず逃げ!!
キャプテンアメリカ (キャプテン)	76,600	中川マスター 市川中川研究所	バレリーナB
キャプテンアメリカ (ビジョン)	209,801	滝浪マスター 青森探検隊	バレリーナC
キャプテンアメリカ (アイアンマン)	298,001	秋山マスター やっぱり俺様かな?	人魚
キャプテンアメリカ (ホークアイ)	225,200	樋割マスター 銭湯3Fの男	ギャンブのボス

●Playcity Valencia（秋田）
★第3回ストII大会開催決定!!遠征者大歓迎。くわしいことはTELでも受け付けます。三浦までお待ちしてるでー。

●ゲームセンターペガサス（埼玉）
★川越店は準備がおくれております。お許しください。

●GULLIVER熊谷（埼玉）
★この号がでる頃にはナムコの『ソルバルウ』、セガ『ホログラム』が入荷しているかもしれません。みなさんやりにくるしかない！またストII対戦イベントも計画中(第6回)。今回は個人戦，団体戦も行なうつもりですので，みなさんよろしくお願いします。

●ゲームスポット（千葉）
★ゲームサークルBLUE・BLITZ(B・B)ではメンバーを大募集です。入ってくださる人は，「BLUE・B」あてにお手紙ください。まってます。

●ゲームコーナーヤングパレス（千葉）
★『グラディウス』，『グラII』，『グラIII』，『パロディウス』シリーズ，そろっています。近くの人などは遊びにきてください。

●プレイシティキャロットTOC（東京）
★ストII乱入モードにしました。プレイして

プレイシティキャロット早稲田店　東京
東京都新宿区西早稲田1-8-14　☎03-3202-0299

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゼクセクス (5機設定・(連))	2,823,900	MFC-軍曹(天)	2機稼ぎなし (2-7)
タンブルポップ (1P)	1,152,400	MFC-軍曹(天)	ALL 残3
ハチャメチャファイター (1P)	12,804,080	ⒺSSC-VAP(為)	S-6 OTL!
スラッシュラリー (パリ・ダカ部門)	3'08"53	SID-池沢	1コインALL (総)1位 (ラ)3位
マーベルランド	1,657,510	SID-池沢	1コインALL
ボラックス	冠二郎 (永パ不使用)	IMF中野(都)(乱) 酒井法子は校歌斉唱Ⓦ	名古屋 スリランカ (田中 信夫)
チャリオット	IMF 不可能作戦実行班	グラディウス1000万は男のロマンだ	時代は今グラII・マンダ1000万
エイトマン	83,000	東　八郎	みなさん三品食堂で赤を食べよう。
餓狼伝説	入荷予定!	ストリートファイターIIがないので	これで許して下さい。酒井法子♡♡
テトリス (焼肉部門)	999,999	キャプテンスリランカ&セイロンチャー	目標87回!! (大ウソ)

プレイシティキャロット西荻店　東京
東京都杉並区西荻北3-1-9　☎03-3397-4090

タイトル	スコア	スコアラー	備考
キャプテンアメリカ	808,602	K	ALL ビジョン使用
サンセットライダーズ (4Pバージョン)	527,490	ウサ夫	3P側 2-2
スラッシュラリー	3'13"38	ロシアの鬼	PARIS～THE CAPE
ゼクセクス	1,612,800	(松)	2-3
ブロックブロック (ノーマル)	391,670	HID-しげしげ (重富　英和)	47面
ブロックブロック (ビギナー)	81,350	SURPASSER -THIEF	ALL

ジョイフルランドヒノーズ下井草　東京
東京都杉並区下井草2-44-7　☎03-3399-2155

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★サンセットライダーズ	1,061,440	たかーし(株)	2周 ALL P・B×3

ゲーム中央プラザ　東京
東京都三鷹市下連雀3-43-28 創英ビル1F　☎0422-46-4407

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII (リュウ)	1,491,500	AQUA-MUL-Y.S (境)	ALL DKO28 つめ×1
ゼクセクス	1,711,200	TA.	2-5 1up×1 ノーマル
ボンバーマン (1P)	94,500	大イカ	2-3 ノーマル
ギャロップ (1P)	278,360	青燕	ノーマル
SDガンダム (1P)	783,450	DDT	6ステージ ノーマル
デスブレイド	658,750	大イカ	ALL ノーマル
ザ・キングオブドラゴンズ	3,105,100	三連発	ウィザード残2 ノーマル
サンダードラゴン (1P)	3,943,200	LEE	8面ボス ノーマル
クライムファイターズII (1P)	118	GARGOYLE	5面ホーク使用 ノーマル
サンダークロスII (1P)	1,690,430	D.P	3-3 ノーマル

花小金井キャロットハウス　東京
東京都小平市花小金井1-9-20　☎0424-63-5177

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゼクセクス	1,741,200	M.K	1コイン2-5
スパイダーマン (1P)	497,480	DAN	スパイダーマン 1コインALL
ブロックブロック (1P)	63,800	GAN	ビギナーコース 1coinALL
タンブルポップ (1P)	975,800	ERR	1コインALL 残×1
ゴーリーゴースト (1P)	更新ならず	ボーナスキャラが全然でてこない	
サンセットライダーズ (4P仕様)	5面	ZED他多数 (ムチが……)	申請してね
ハチャメチャファイター (1P)	申請者なし	POCHIクリアしてくれ，はやく	かわうそ使用
スラッシュラリー (パリダカール版)	3分9秒台	ZED 勝手にのせてすまん	トラック使用
F-1グランプリ	申請者なし	通信プレイができませんが，あります。	ビ○オシス○ムが悪いんだ。
テトリス	祝50円化	皆様テトリスしに来て下さいね	……やっと

プレイスポットイーグル　東京
東京都田無市本町4-28-13　☎0424-66-2989

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハチャメチャファイター (1P)	7,422,910	Ele-Knight	5面 (連)付き ノーマル
サンセットライダーズ (1P)	525,090	CHAKAMA	2-2 (連)付き ノーマル
サンダークロスII	5,000,100	T^3-WIZ	6-1 (連)付き ノーマル
ゼクセクス	2,345,000	Ele-Knight	2-6 ノーマル
SDガンダム	1,447,300	HARIGAYA!	ALL 4機設定 (連)付き イージー
ブロックブロック	218,040	MAX	ノーマル R-27
ザ・キングオブドラゴンズ (ファイター)	2,844,700	D-Solder	1コインALL (武) レベル1
ザ・キングオブドラゴンズ (ドワーフ)	1,762,500	Y☆	未クリア (武) レベル4
ストリートファイターII	1,674,500	B-ELIXIR	1コインALL(ハ) 爪×2 D×32
ストリートファイターII	1,398,100	たー様（笑）	1コインALL (連)付き

プレジャーキャッスル&YOU 2　東京
東京都町田市原町田6-14-8　☎0427-28-8693

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゼクセクス	3,422,800	超戦士IN闘強導夢 Ⓔ①RVS-GUN	ALL, 1up×2 ノーマル3機設定
ゴークス (1P)	733,400	いいぞボンジー町EXCEL-KUMA	ALL, 真のEND ノーマル3機設定
プリルラ (1P)	443,770	スーパーシンショークラブネズミ(冬)(半)(操)	ALL, 残0 ノーマル3人設定
★ストリートファイターII (ザンギエフ・(連))	1,604,100	かわいい弟募集中!! FGK-乱丸(ア)(ニ)(キ)	ALL, ノーマル D×(忘), つめ×0
★ストリートファイターII (ガイル・(連))	1,920,300	好物はフルーチェのイチゴ味-YUJ	ALL, ノーマル D×43, つめ×2
ストリートファイターII (ケン・(連))	1,500,500	フェロヘロヒーローラビスラビズFER	ALL, ノーマル D×20, つめ×0
ストリートファイターII (春麗・(連))	1,590,600	恥・丘・制・服 ♡ おーヨチヨチ京子や	ALL, ノーマル D×(忘), つめ×3
タンブルポップ (1P)	1,195,300	はあ～おちつく。(猫)(家)VAG-KIA(麻)	ALL, 残2 ノーマル3人設定
スラッシュラリー (パリダカール)	3'08"03	ITOの珍保にアッパー昇龍!CBY!	ALL ノーマル設定
キャメルトライSP (カベぬけなし部門)	2'03"4	はあ～学校辞めようかなPC-HRA	くぎぬけ×3PEY氏勝負しよう!!

ゲームセンターUFO　東京
東京都町田市旭町1-7-5　☎0427-29-5603

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サンセットライダーズ (1P)	687,710	コルマーノ0を取ったらコー○ンだBT	1C2-5 連付 3人目 Ⓟ×1
F-1グランプリ (WGP・Bコース)	7'21"053	だからなんでセ○が優勝すんだっての(乱)	P 40 優勝 プロスト使用
F-1グランプリ (WGP・Dコース)	8'00"859	あのガルカからx年時空を越えて復活Ⓔ	P 40 優勝 鈴木亜久里?使用
スパイダーマン (1P)	584,340	ビルの谷間の暗闇にチャーリー清水	1C, ALL B・CAT使用
ストリートファイターII (ダルシム・連付)	1,693,900	必殺火焔金剛貫頂! 瑜伽尊者，設楽宗央	5万×1落ち 爪×7 D×49
ストリートファイターII (ザンギエフ・連付)	1,542,300	天帝様の御言葉だーっ!「暗い…」乱丸	3万・5万×1(落) 爪×① D×34
ザ・キングオブドラゴンズ (1P・戦士)	1,947,400	旭町のさぶ♡マリナー!サムソン段平	1コインALL アドンもオッケー
F-1グランプリ (フリー・イタリア)	2'09"519	さよなら封筒僕の地球…byシャンプゥ	ALL 1位 マンセル使用 (穴)
F-1グランプリ (フリー・メキシコ)	2'19"041	ぼっちゃまー!(じいの声)ワンダフルBT	ALL 1位 中嶋 悟使用 (埋)
F-1グランプリ (フリー・オリジナル)	3'18"181	ケツ修業，目指せ黒人千人斬り!CAT	ALL 2位 マンセル使用 (メ)

ゲームプラザセントラル日吉店　神奈川
神奈川県横浜市港北区日吉本町1-20-8　☎045-564-1034

タイトル	スコア	スコアラー	備考
はちゃめちゃファイター ((連)付き)	16,362,560	がんばれ!スタブレおやじ	7面1P側使用 全てノーマル設定
LDクイズ第3弾もう答えずにはいられない	158,400	えるす&田中	1cALL
サンセットライダーズ	528,190	LEA	2-2コルマーノ 1c
ゼクセクス	2,092,800	CHAT-じーぶー(ち)	2-5 1UP×1
タンブルポップ	1,197,800	田中田中田中田中田中田中田中田中田中	1cALL 残0 雪国スタート
ボラックス	2-2	今月はよわよわ! JIN	特になし
パロディウスだ!	1,374,900	穴埋めちゃん	2-4 タコ
ハードパンチャー	11,805,300	KZM	1cALL
ファンタジーゾーン	53面	ただの参考だよ!	
求人部門	常連募集中!	ハイスコアに興味のある方（経歴不問）	一同お待ちしております!(まじ)

ファンタジアキャロットたまプラーザ店　神奈川
神奈川県横浜市緑区美しが丘1-5-8　☎045-903-4056

タイトル	スコア	スコアラー	備考
F-1グランプリ (Aコース)	6'39"200	ハリヤー(昇)	ALL 22P ビケ
F-1グランプリ (Bコース)	7'27"532	ハリヤー(昇)	ALL 36P ビケ
スラッシュラリー (パリダカ)	3'09"02	VFR	ALL カミオン
ドリフトアウト	54	TAP	ALL トヤタ
サンセットライダーズ	686,530	NOVI君	2周目ムチボス BOB
ゼクセクス	2,818,300	ITAちゃん	1-1 技使用
スターブレード	1,430,800	H.S	連射付
ストリートファイターII (ガイル)	1,592,000	M.I	ALL 爪×1
ストリートファイターII (春麗)	1,491,100	斉藤武士	ALL
ストリートファイターII (リュウ)	1,415,700	天地君がんば!!(実)	ALL 爪×1 全ゲームノーマル

ゲームトライ　神奈川
神奈川県藤沢市鵠沼3-3-3　☎0466-23-3985

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★スーパーバレー'91 (女子)	158,430	CVM豆乳DOA	ALL
★スラッシュラリー (パリダカ)	3'04"10	CVM-血祭り君	ALL バイク使用
ストリートファイターII (リュウ)	1,615,700	CVM傭兵VAN	ALL P×22 D×37 つめ×3
ストリートファイターII (春麗)	1,568,600	CVM-S.S島	ALL P×21 D×38 つめ×2
ストリートファイターII (ケン)	1,441,200	MIG	ALL P×22 D×13 つめ×1
★パロディウスだ! (ビッグバイパー)	2,895,500	CVM雷霊XAV	2周ALL ノーマル設定
ザ・キングオブドラゴンズ (クレリック)	1,739,500	C・O	ALL
プリルラ (1P)	310,780	GUPPY田口	ALL 1P側
WWFレッスルフェスト	全11人クリア	フセイン盟友男	スローター使用
★ゼクセクス	3,667,200	CVM雷霊XAV	ALL 穴ウメ 1UP×5

ゲームアイシー鶴巻店　神奈川
神奈川県秦野市鶴巻北2-5-13　☎0463-77-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
タンブルポップ (1P)	1,126,000	料理人　桐谷	ALL ノーマル設定
ゼクセクス	948,600	You吉くん	7面 ノーマル設定
ボンバーマン (1P)	592,300	まさ　高額バイトしかやらないぞ!	4-4 ノーマル設定
ギャロップ	311,030	You吉くん	1-D ノーマル設定
ザ・キングオブドラゴンズ (ウィザード)	3,117,800	料理人　桐谷	ALL ノーマル設定
ザ・キングオブドラゴンズ (エルフ)	2,360,800	ボコペン佐藤	ALL ノーマル設定
ザ・キングオブドラゴンズ (ドワーフ)	1,629,800	のびーる　さくらぎ	ALL ノーマル設定
ザ・キングオブドラゴンズ (クレリック)	1,953,000	のびーる　さくらぎ	ALL ノーマル設定
SDガンダム (1P)	984,300	料理人　桐谷	ステージ6 ノーマル設定
エイトマン (1P)	257,200	ボコペン佐藤	ALL ノーマル設定

ゲームセンターコパIII　神奈川
神奈川県秦野市南矢名62-42　☎0463-78-0610

タイトル	スコア	スコアラー	備考
キャプテンコマンドー (1P・(連))	189,930	EXCEL-CYR-MST	ST9 ノーマル ジェネティー
キャプテンコマンドー (1P・(連))	136,450	N.ARC-MIT	ST7 ノーマル ショウ
キャプテンコマンドー (1P・(連))	92,880	EXCEL-CYR-MST	ST6 ノーマル フーバー
スラッシュラリー (1P・パリ・ダカ)	3'05"51	CVM-血祭り君	ALL ノーマル オフロードバイク
ゼクセクス (1P・(連))	2,561,200	EXCEL-CYR-MST	2周目7面 ノーマル設定
WWFレッスルフェスト (1P)	1コイン ALLクリア	AS.	バトルロイヤル ノーマル設定
ギャロップ (1P・(連))	933,530	EXCEL-CYR-CBY	2-D ノーマル設定
ボンバーマン (1Pvs3COM)	ステージ7	RAG.T-TEM	6WIN ノーマル設定
ボンバーマン (1P)	8,612,000	RAG.T-TEM	ALL1UP×3 残×0 ノーマル
ストリートファイターII (ブランカ・(連))	1,680,700	N.ARC-IZA	ALL P×22 ツメ・0

プレイランド長岡駅前店　新潟
新潟県長岡市城内町2-3-12 イトーヨーカドー6F　☎0258-33-3960

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハチャメチャファイター (1P)	9,760,230	Ⓨ	ノーマル, 6ステージ
タンブルポップ (1P)	702,400	Ⓐ-会長（ANDET-会長）	ノーマル, 8-9
サンセットライダーズ (スティーブ)	100,390	あらそーオ。板無いIONこあんざーわ	ノーマル 4ステージ
パワーホイールズ (初級)	2'49"53	ANDET-SYO	ノーマル, ALL「勝ち」
ストライクファイター	156,930,060	F1グランプリもえ中!Pロストsf	ノーマル, ALL ヒット684
ストリートファイターII (ザンギエフ)	1,358,200	おしるこ!!	ノーマル, ALL, P×20
キャプテンアメリカ (キャプテンアメリカ)	902,902	ANDET-SYO	ノーマル, 2Pver, ALL
キャプテンアメリカ (アイアンマン)	895,002	青パーカー男に死をANDET-SYO	ノーマル, 2Pver, ALL
キャプテンアメリカ (ヴィジョン)	902,402	ANDET-SYO	ノーマル, 2Pver, ALL
キャプテンアメリカ (ホークアイ)	900,702	Ⓐ-SYO（ANDET-SYO）	ノーマル, 2Pver, ALL

プレイランド柏崎店　新潟
新潟県柏崎市駅前2-3-7　☎0257-24-5211

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ギャロップ	598,200	177.M.K	ノーマル, 2-C
クロスブレイズ (ロイ)	1,481,900	イキナリ6面 JPP	ノーマル ステージ6
SDガンダム	942,000	上山信吾君おたんじょう日おめでとう!	ノーマル ステージ6
ワンダー3 (ルースターズ)	1,465,800	JPP	ノーマル, ALL 残×5
ワンダー3 (チャリオット)	3,873,800	余裕! Y.I	ノーマル, ALL 残×5
ワンダー3 (ドンブル)	7,176,890	PRS-㊙HAG	ノーマル ステージ19
ヴィマナ	3,048,430	めざせ!一千万 Y.I	ノーマル, 3-4
ストリートファイターII (ガイル)	1,599,100	ムリはしなかった PRS-HAG	ノーマル, ALL P, DKO×18
ストリートファイターII (対戦PLAY)	イトー○ーカドーの勝ち!	HAG, RAG, WAG, JPP, YI	○大VS長○屋 ノーマル
チャンピオンレスラー (コブラ)	21,012,200	ANN	ノーマル, ALL

いる人がいたら気がねせずに，乱入しよう。けど弱い人には，手加減してあげてください。

by 手加減してほしい店員(会)

●ゲームセンターIC砧＆千歳船橋（東京）

★一般客強し！日増しにシューティング等が減るばかり。両店近辺のゲーマーさんガンバー!!（マニアはいらない） by IC狛江店店長

●新宿アシベ（東京）

★手に汗にぎるパドル操作！空に浮かぶ江田島平八!!今，ゴークスが熱い!!プロジェクターのストIIに対戦用パネルも設置だ!!

●PC早稲田（東京）

★常設オールド・コーナー，隠れヘッドホン端子付『マーブルマッドネス』，連射付両替機等の妖しいサービス充実しております。

（ジャージスポーツ松沢くん）

●ジョイフルランドヒノーズ下井草（東京）

★2号店オープンします。場所は，この店の向かいの本屋の2～4F。ALL50円で台も100台以上あります。みなさん遊びにきてください。

●プレイスポットイーグル（東京）

★当店には，オールド・ゲームがあります。ちなみに『ゼビウス』，『グラディウス』，『ペンゴ』などあります。

ゲームセンター101&UFO　新潟
新潟県新潟市小針上山6-12　☎025-233-3881

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゼクセクス	2,513,700	1・4超戦士in闘強導夢!!	2-7 1UP×1
ザ・キングオブドラゴンズ	3,217,000	岩ゴリ	ALL ウィザード
ワンダー3 (ドンプル)	10,172,120	VAL-MYB	20面
スラッシュラリー	3'14"00	ダッシュ野郎	バリダカ オフロードバイク
ストリートファイターII (ザンギエフ)	1,364,600	イワゴリII	ALL
ストリートファイターII (ブランカ)	1,528,000	FGK-クリ丸	Ⓟ×ALL ㊥ D×10 爪×1
WWFレッスルフェスト (1P)	ALL	麻雀凶死浪㊥	バトルロイヤル BEAT9
キングオブモンスターズ	365,580	さるさとる	不明
タンブルポップ	申請者なし	誰かハイスコア出してくれー!	
サンセットライダーズ (2Pver.)	申請者なし		ヒロヒト攻撃炸裂! byダルシム様

ゲームプラザ遊　新潟
新潟県新潟市弁天1-3-6　☎025-246-7720

タイトル	スコア	スコアラー	備考
キャプテンコマンドー (1P)	87,560	あさげみそしるみそづけみそラーメン㊗	6面ボス キャプテン使用
ゼクセクス	2,577,600	FGK-TOM	ALL 1UP×11
ブロックブロック	229,750	VAL-MYB	R28
WWFレッスルフェスト (バトルロイヤル)	ALL	AMP-FAI㊥	ノーマル ウォーリア使用
ザ・キングオブドラゴンズ (ウィザード)	3,408,000	CAT-ZERO㊥	ノーマル ALL
ザ・キングオブドラゴンズ (エルフ)	3,219,700	おどるダメ人間Ⓜ不許可以上!-FAI	ノーマル ALL
★ストリートファイターII (ダルシム)	1,698,300	FGK-AMP-SOH㊥㊥	ALL バ D×46 T×7
ストリートファイターII (ブランカ)	1,516,500	VAL-Ⓚ	ALL P×20 D×20 T×2
ストリートファイターII (リュウ)	1,504,500	VAL-昇竜拳㊥	ALL P×19 D×32 T×1
ストリートファイターII (ザンギエフ)	1,442,600	CAT-(みゃー) -VOW㊥	ALL P×20 D×9 T×0

ゲームイン金沢　石川
石川県金沢市安江町3-4　☎0762-32-3526

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ザ・キングオブドラゴンズ (ウィザード)	3,518,500	KRT-KOS (超落としまくり)	ALL ノーマル 武5 ㊥付
ザ・キングオブドラゴンズ (ファイター)	2,954,700	㊥ORCつかれた	ALL ノーマル 武1 ㊥付
ザ・キングオブドラゴンズ (ドワーフ)	2,241,900	㊥ORC	ALL ノーマル 武3 ㊥付
ザ・キングオブドラゴンズ (クレリック)	3,138,100	㊥ORC	ALL ノーマル 武1 ㊥付
ストリートファイターII (ダルシム)	1,548,200	KRT-RIK 爪はがせ!!	ALL オールバ D×? 爪×2
ストリートファイターII (リュウ)	1,502,200	あと10万 ルビンスキー	ALL P×21 D×22 爪×3
ストリートファイターII (ケン)	1,484,600	とりあえずラッキールビンスキー	ALL オールバ D×25 爪×1
ジョー&マック	618,600	KRT-KOS	5-3 ラストボス
上海II	1,184	山中	9面 ノーマル
サンセットライダーズ	113,900	JUN!	R.4 入荷初日 コルマーノ

ハイテクセガ金沢店　石川
石川県金沢市片町1-3-9　☎0762-21-9115

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゼクセクス	2,269,000	FGK-VIRGO	2-7
タンブルポップ	920,200	わんず	10-9 1UP×3
SDガンダム	2,292,050	なぜのび犬かわからん片ちん大王㊥	ALL 連付
ザ・キングオブドラゴンズ (エルフ)	5,587,800	KRT-RIK	ALL 連付
ザ・キングオブドラゴンズ (クレリック)	3,119,900	㊥ORC	ALL 連付
WWFレッスルフェスト (タッグマッチ)	全2周クリア	すさまG-ARIES㊤	アースクエイク ビッグボスマン
ストリートファイターII (ザンギエフ)	1,484,600	KRT-バイソン落とすか!-KOS	ALL 5万1落 D×17 爪×0
ストリートファイターII (ヨガ)	1,488,100	IKD-設楽さん崇敬会㊙	ALL 3万3落 D×? 爪×3
ストリートファイターII (春麗)	1,569,400	すさまG-ARIES㊤	ALL 5万1落 D×34 爪×4
ストリートファイターII (リュウ)	1,618,500	FGK-VIRGO (ストII全て連付)	ALL 3万1落 D×41 爪×2

ゲームセンター大野プレイランド　福井
福井県大野市陽明町1-1401　☎0779-65-1146

タイトル	スコア	スコアラー	備考
SDガンダム	325,250	春日翔兵	ステージ4 ザクレロ
ゼクセクス	979,800	はっはっは悪いね影しー 春日翔兵	7面
ザ・キングオブドラゴンズ (エルフ)	2,425,000	IMF	1コイン ALL
ザ・キングオブドラゴンズ (ウィザード)	3,175,900	IMF	ALL 1コイン
クロスソード (2P)	7章ラスト ナウシズ変身後	SYL&VLK	1コイン 残GOLD不明
WWFレッスルフェスト	8面	IMF	1コイン
ストリートファイターII (春麗)	1,449,200	SYL	1コイン ALL
ストリートファイターII (ガイル)	1,213,100	だめだ 低すぎる KUMA-Ⓚ³	ALL DK×5 ③×11⑤×3⑧×2

ゲームプラザニュー日の出　長野
長野県上田市中央2-7-9　☎0268-25-0835

タイトル	スコア	スコアラー	備考
セルフィーナ (1P・連射付)	11,999,500	NARC-U11-紫鐘姉さまっ♡	ALL! 残19 まだまだ甘ワ!!
スラッシュラリー (バリダカモード)	3'10"58	NARC-U19-UZI-JPS	ALL! バイク使用 (イージー)
ゼクセクス (1P・連射付)	2,641,800	CHASER-TRA-DEAD	2-6 1UP×1 甘い!!
デスブレイド (1P・連射付)	1,180,050	NARC-U11-紫鐘姉さまっ♡	ALL!10万×7 シンディー使用
ワンダー3 (ドンプル)	12,617,260	FUZZY-LUX	R・29
ワンダー3 (ルースターズ)	1,446,800	Tiny-Rin	ALL!ノーミス 残5
テキパキ (1P)	2,442,180	y-ROUTE くりけっとちゃん	レベル236
ストリートファイターII (E.本田)	1,573,700	y-ROUTE 超KEN㊥	ALL! P×22 D×17 爪×7

プレイシティキャロット松本店　長野
長野県松本市中央1-3-7 セントラルビルB1　☎0263-35-6744

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハチャメチャファイター (1P)	9,217,140	Tiny-BIE	1-5 ノーマル
キャプテンアメリカ	784,702	T・PAC-Y.Y	ALL ノーマル 参考記録
ゼクセクス	2,157,100	T・PAC-FORNA	2-5 ノーマル 1up×3 ㊥
ドリフトアウト	9'22"47	A.M	ALL ノーマル CELCA 49
ザ・キングオブドラゴンズ (ドワーフ)	2,055,200	T・PAC-BBC	ALL ノーマル 武器LV4
ストリートファイターII (春麗)	1,582,500	Tiny-善の字	ALL ノーマル D×34 爪×1
ストリートファイターII (ケン)	1,522,400	KIM	ALL ノーマル D×28 爪×0
ストリートファイターII (ダルシム)	1,387,600	Tiny-BIE	ALL ノーマル D×6 爪×1
ストリートファイターII (ダルシム)	71"	Tiny-DIL	ザンギWKO
M&Mタイムトライアル	25'	Tiny-MID 通行止かいくぐり	西村さん麻雀やるので来てください

ナムコジャスコ諏訪店　長野
長野県諏訪郡下諏訪町湖浜6133　☎0266-28-6242

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ザ・キングオブドラゴンズ (ウィザード)	2,854,500	JOE	ALL 1コイン
ザ・キングオブドラゴンズ (ドワーフ)	1,700,500	FSS	ALL
ザ・キングオブドラゴンズ (クレリック)	2,389,700	FSS	ALL
ザ・キングオブドラゴンズ (エルフ)	2,339,500	FSS	ALL
SDガンダム	449,300	EPT-ラッキスター-H.S	1コイン STAGE5ボス
ハチャメチャファイター	7,273,600	EPT-ラッキスター-H.S	1コイン STAGE5
タンブルポップ	524,000	ジャスコ T	1コイン 7ラウンド
ストリートファイターII (ケン)	1,315,700	NVX	
サンセットライダーズ	157,060	あかなめ	3面 ボス

プレイランドナムコジャスコ大町店　長野
長野県大町市九日町2502 ジャスコ大町店内　☎0261-22-8029

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ザ・キングオブドラゴンズ (1P)	1,712,200	みやはら ひろゆき	1コイン ALL ウィザード使用
SDガンダム (1P)	273,700	P-SWAT	STAGE 4 うりゃー
ギャロップ	293,810	NATSUE-LYM	1-D TIME 4'30"00
ハチャメチャファイター (1P)	2,245,040	NATSUE-LYM	1-3 初プレイ♥
バブルボブル (1P)	2,214,420	RUN	57面
出たな!!ツインビー (1P)	1,473,800	みやはら ひろゆき	6面 ボス (1週目)
メルヘンメイズ	93,820	ふくすん	STAGE 4
チャリオット (1P)	1,768,300	いとう しゅんいち	STAGE 6 小4だよっ!
スターブレード			申請者なし
ダークシール			申請者なし

ゲームランドウイング　静岡
静岡県島田市御仮屋町8788-1　☎05473-6-1991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII (ブランカ)	1,489,000	RAD (つめとダブルだ)	ALL P×21 つめ×4
ストリートファイターII (ガイル)	1,486,800	ひまと運がなくなった㊥	ALL P×21 D×7
ストリートファイターII (リュウ)	1,399,300	BAR	ALL
ストリートファイターII (春麗)	1,380,900	AX	ALL P×22
ストリートファイターII (E.本田)	1,292,000	AX	ALL
ストリートファイターII (ダルシム)	1,285,400	そろそろもえるかも?㊥	ALL P×20
ストリートファイターII (ザンギエフ)	1,158,600	SATOGORI	ALL
ゼクセクス	1,787,000	SG, 砂原君と超爆命中したい	2-4 1UP×1
キャプテンコマンドー	ラウンド5	少数の人々	キャプテン使用
スターブレード	1,173,000	KGB	コンティニュークリア

ハイテクセガ豊川店　愛知
愛知県豊川市諏訪町2-150　☎05338-5-7981

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ガンフォース	2,666,800	HDK	1コインALL
雷牙 (1P)	2,299,260	YMK	1コインALL 残×11
雷牙 (1P)	2,151,000	HDK	1コインALL 残×10
ストライクガンナー (1P)	3,722,900	呪いが解けた? おっさん	1コインALL
パロディウスだ! (ビッグバイパー)	1,039,800	YMK	1コイン2-1
パロディウスだ! (タコ)	953,000	YMK	1コイン2-2
出たな!!ツインビー (1P)	842,400	・Z・	1コイン1-4
ライフフォース (1P・赤)	1,624,700	おっさん	1コイン3-5にて閉店
スパイダーマン (スパイダーマン)	554,330	つかさ氏	1コインALL
スパイダーマン (サブマリナー)	472,920	AMR	1コインALL

天野スポーツのゲームコーナー　愛知
愛知県西尾市高砂町41　☎0563-56-2670

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハチャメチャファイター	5,679,970	無名な男	1コイン4面
ワンダー3 (チャリオット)	3,730,100	さえない軍団影の総師	1コインALL
ワンダー3 (ドンプル)	3,349,430	T.M	1コイン 13面
ワンダー3 (ルースターズ)	1,092,300	碧南-AOYAMA	1コインALL
DDクルー	367	MARIKOのかれ	1コイン
SDガンダム	945,800	M.K	1コイン6面
ウルトラマン	1,258,400	さえない軍団下っぱ安城のSGI	1コインALL
ストリートファイターII (リュウ)	1,276,200	AKIMOTO-ですでびるまん	1コイン
ストリートファイターII (ケン)	1,257,000	AKIMOTO-ですでびるまん	1コイン
ストリートファイターII (ガイル)	1,186,800	AKIMOTO-ですでびるまん	1コイン

ゲームプラザイエローハット　愛知
愛知県名古屋市中村区則武1-11-9　☎052-452-5602

タイトル	スコア	スコアラー	備考
キャプテンアメリカ (ビジョン)	843,002	どこかの小田くん。でももう、永パだ。	ALL
キャプテンアメリカ (アイアンマン)	788,202	ENR	ALL
スターブレード (連無し)	1,705,300	H.I	ALL
ハチャメチャファイター (かわうそ君)	16,158,520	上のゲームにも登場? でも俺は、サブさ	ステージ7 E.T㊥
ブロックブロック (ノーマル)	417,820	CR-X名人	R48 48面強すぎる
サンダークロスII (レッドサンダーII)	8,841,280	闘龍-MATSU㊥	11-7 連付き レベル5
ランパート (中級)	114,601	何ちゅうのー㊥Yuimi	ALL 城×3ミス
ランパート (昇進)	112,478	G.P.-ⒶYuimi	ALL 城×5ミス
ゼクセクス	2,533,500	YZO	ALL 1UP×1
F-1グランプリ (Bコース)	7'34"735	XPT-GB-BOL	D.P-28

プレイシティキャロット星ケ丘店　愛知
愛知県名古屋市千種区井上町72　☎052-782-2510

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スターブレード	1,961,800	Ⓐ	ALLα連射 ノーマル設定
ゼクセクス	2,575,400	てまくん	ALL,残1,1up×1 ノーマル設定
ギャロップ	862,500	JET里見	2-E ノーマル設定
ブロックブロック (ノーマル・1P)	440,590	45面のタコリが… CR-X	50面あと2コ… ノーマル設定
スパイダーマン (1P)	239,090	ビビアンテ鎌倉くん	FINAL チャプター 渡辺満里奈ァー
ストリートファイターII (E.本田)	1,410,500	ちんもり	ALLⒽα連射 ノーマル設定
デスブレイド (1P)	644,100	Now!-野尻	ALL,アマゾネス P×2α連射
アウトラン (新Ver.・デュアルウェイ)	4'33"09	Ⓐ	敵車イージー
モンスターランド	残りゴールド 7326G	最近熱帯魚を飼い始めたどりあ	ALL 12コのがし
ブロクシード (1P・ライン部門)	ライン-272	ぜんぜん進歩しないよ〜もみちゃん	レベル60 276,423点

ファミリータウンメルヘンランド豊田店　愛知
愛知県豊田市東山町1-950-1 グリーンシティ3F　☎0565-88-8020

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゼクセクス	1,408,000	伊豆までナイストやり行った男 ふじひ	ノーマル設定 2-2 1UP×0
タンブルポップ (1P)	1,098,200	今だ己がライバルそこで吸いこめISO	ノーマル設定 ALL 1UP×4
ストリートファイターII (ブランカ)	1,409,200	実は社員旅行とごまかす男 ふ・じ・ひ	ノーマル設定03 ALLのがし×1
キャプテンコマンドー (1P・SHO)	35,200	反射神経を磨ぎすまし吸い込めららみー	ノーマル設定 R-3
キャプテンコマンドー (1P〜4人同時)	集計 募集中!		
ストリートファイターII (全キャラ)	ドローの鬼は誰だ競争!!	30回以上より白ボードへ載せます	トータルで競っていただきます。
		あとゲームポスター (ストII他) 進呈	ストIIに関しては折目無しのもの。

●ファンタジアキャロットたまプラーザ(神奈川)
★12月1日から『スターブレード』が1プレイ50円ランク最低連射付。1コインクリア続出でゴザール。あっ!バナナだ!

●ゲームセンターコパIII(神奈川)
★このスコアが載る頃には，店の何かが変わっているでしょう。　by 店長&常連より

●プレイランド長岡駅前(新潟)
★NEWゲームをはやくPLAYしたい人，めずらしいゲーム，海外用ゲーム，大型体感ゲームがPLAYしたい人どんどんご来店ください。どこかちがいます。

●プレイランド柏崎(新潟)
★オールド・ゲーム入荷希望受け付け中。『ストリートファイターI』,『ハングオン』,『スペースハリアー』もあります。

●PC松本(長野)
★遅ればせながら,『スターブレード』に連射が付きました。改造の際，筐体自体には手を加えずにオリジナルのままの状態を保つことをポリシーとしています。PC静岡店さんありがとうございます。

●プレイランドナムコジャスコ大町(長野)

ゲームセンターニュースター　三重
三重県津市江戸橋1-130-7　☎0592-32-0233

タイトル	スコア	スコアラー	備考
タンブルポップ (1P)	1,314,900	だがし屋ケンちゃん ナスカの地上絵	1コインALL
F-1グランプリ (フリーランモナコ)	3'37"764	EFA	中嶋，予選4位
F-1グランプリ (フリー・イタリー)	2'10"078	?	
ストリートファイターII (ザンギエフ)	1,433,200	おかし屋ザンちゃん! RX.	ALL タル透し WKO×10
ストリートファイターII (ガイル)	1,414,300	カトー死すべし!? RX.	ALL WKO×10
ストリートファイターII (ケン)	1,488,400	おかし屋ケンちゃん! RX.	ALL ツメ×2 WKO×20
ギャロップ (1P)	770,970	R.A	2-D
ブロックブロック (1P・ノーマル)	120,620	RS	16面 全機種ノーマル
ストリートファイターII		12/15 第1回大会開催!!	優勝は誰だったのか!?
		第2回，3回も予定中!?	

ビッグキャロット京都　京都
京都府京都市上京区河原町今出川下る梶井町447-14　☎075-211-4429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
F-1グランプリ (Aコース)	6'10"113	WZH	40Pts マンセル
F-1グランプリ (Bコース)	7'07"268	強力馬力POL	40Pts 鈴木亜久里
F-1グランプリ (Cコース)	7'20"722	ESW-ボクってへんかな-ぼのぼの	40Pts パトレーゼ
F-1グランプリ (Dコース)	8'03"011	ULT.-みっちい!	40Pts
★ボンバーマン (ノーマルゲーム)	9,649,700	UYK(続)	ALL 残0
★ワンダー3 (ドンプル)	20,635,940	J.G.K-ALL(副)	ALL 残2
ストリートファイターII (リュウ)	1,526,900	UMF上田	ALL(P) 爪×1
★ガンフロンティア (1P)	1,935,270	GOL屋(ま)(真)	ALL (連)
ファイティングファンタジー	315,480	(ぽ)(く)	ALL
ゼクセクス	3,385,000	食パンまん(ド)	2-7 1UP×4

タイトーイン002スタジアム　大阪
大阪府豊中市玉井町1-1-36 ライオンズマンション102　☎06-844-0586

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゼクセクス (連つき)	3,346,000	400万いきたいね HYAKU-京城み	ALL 1up×2 大吉
スターブレード (連つき)	1,958,800	OME-STG- まえしまかんきち	ALL えっあと10万?
ドリフトアウト	8'58"01	RYU	POINT 49 TOYATA
プリルラ (1P)	236,140	TMNTT撲滅協会会長Xenon(鴻)(呪)	最終ボス クリアしたかった
ストリートファイターII (E.本田連つき)	1,628,300	CYCLONE-CST(わ)(呪)	つめ×1 D×36 バルログおとし
ストリートファイターII (ダルシム連つき)	1,441,400	1人で2人プレイ 0"00byUGF	ALL(ぷ) つめ×3 D×6
ストライダー飛竜 (連つき)	451,450	CYCLONE-ますま	ALL
サンダードラゴン (連つき)	4,438,400	最悪ざます! DEVICE-SEI(呪)	2-2 呪うぞ!
ゴークス (1P)	入荷	結構おもしろいです	

TAITO INN 001 深江　兵庫
兵庫県神戸市東灘区深江北町4-8-2　☎078-441-2923

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゼクセクス	2,486,800	A・Y・よゆう 天罰(犯)	2-6
ロボアーミー	58,700	WφN	4面
ボラックス	1,879,100	ORX-005	
レゾン	205,400	シューティング三昧 A・Y・DAYO	5面
プリルラ	179,980	光	6面
ゴークス	163,810	ORX-005	2-6
SDガンダム (連付)	608,600	ウッキーぼく谷やん	
ナイトストライカー	92,202,130	電気屋	A-C-F-J-N-S PB×6
Rタイプ II (連付)	816,300	次回こそは AYDAY。	2-5
ストリートファイターII (ガイル)	1,395,700	DON [罪] しばき……(犯)!!	6ミス

ハーフタイム　兵庫
兵庫県西宮市松籟荘7-21　☎0798-51-1807

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ガンフォース	2,126,600	Light Load	ALL
ストリートファイターII (E.本田・連付)	1,550,100	KSB-電気屋(新)	P×22 爪×0 D×15
ストリートファイターII (ガイル・連付)	1,403,800	CAN☆from 神戸	P×17 爪×1 D×15
ストリートファイターII (速攻部門・連付)	93sec	KSB-どつぼの男	本田使用
ゴークス	135,470	半分屋	しめ切り直前の新製品
ナイトストライカー (穴うめ部門)	90,711,780	9100万を出せ! KSB-(電)	P,B×6 ACFJNT

ゲームスペース姫路店　兵庫
兵庫県姫路市駅前町246 神友ビルセンター会館2F　☎0792-82-4256

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ブロックブロック (ビギナー)	81,490	3，4面がライバル LAC-HERO	ALL 8万5千はいける
ブロックブロック (ノーマル)	219,080	スーパーバニー大好き! 一条輝	4-27
ストリートファイターII (春麗)	1,520,800	ココアFC入会希望 SVR-ADC(危険)	ALL(P) 爪×0 WKO24
ストリートファイターII (ケン)	1,489,400	今月のタイトル ごめんねべけちゃん	ALL (P) 爪×1 WKOたくさん
スノーブラザーズ	3,845,890	クリア2回目(初)(ボ)(ス)(ノ)(ー)(ミ)(ス)MAP(人)	ALL残×0 猫耳くらぶ会員!
ロボアーミー	82,600	ストII対戦特訓中! B.Run	5面
ボンバーマン (VS)	WIN 3	ピノキオ，NASAの人たちありがとう	TIME3:56 LV4 MAP
ザ・キングオブザモンスターズ (カブトムシ)	390,580	コイン1万こえた! ななしの岩ちゃん♡	ALL
琉球	349,310	ドル!ネコ!バー! AQUARIUS!	16面
ワンダー3 (チャリオット)	3,759,000	SVRの人達よろしく! SVR-ADC	ALL穴ウメ(連)無 王女のメガネ!

ゲームセンターピノキオ&ラポス　兵庫
兵庫県明石市本町1-1-26　☎078-917-5685

タイトル	スコア	スコアラー	備考
キャプテンコマンド (ジェネティー)	106,120	いもの兄キと2人でGO! こーすけ	R.6 血管浮いてた
キャプテンコマンド (キャプテン)	56,440	ゼクセクスの本を作った人(2)(0)(0)円	R.4 ボロもうけか?
キャプテンコマンド (フーバー)	93,400	香川で某ゲームのスコアのばした人	R.6 437万だった.
F-1グランプリ (Aコース)	6'19"119	RVF	セナ 36P
F-1グランプリ (Bコース)	7'50"655	俺の部屋は快楽の部屋 SVR-WGP	プロスト 20P ナメナメだった♡
F-1グランプリ (Cコース)	7'42"187	ローンズ南海お徳意様SVR-てもりん	パトレーゼ32P 今回5000円
闘神ブレイザーズ (カンスト済)	KO 631	ケロケロケロッピーISHハローキティ	ALL GLEN ハチャメチャより
ザ・シンプソンズ	176,100	WILD LIFE CYR-WIZ(移)(住)	ALL BART CD買ったよん
ストリートファイターII (リュウ)	1,574,500	来月絶対160万! 気合十分!TAR(海)	ALL(ぷ) 爪×1 ミスったら切腹
ストリートファイターII (ケン)	1,587,200	毎週土曜は明石の日 日曜はダメ夫RAS	ALL(ぷ) 爪×1 次はザンギをする

ウィルトークタイトー和歌山店　和歌山
和歌山県和歌山市美園町5-1-8　☎0734-26-1191

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゼクセクス	1,389,400	うしっさん	2周目3面
SDガンダム	943,330	おやじ	6面
プリルラ	166,000	うしっさん	6面
パワーホイール	3'37"17	スーファミストII早くやりたい AHO	MADBOGRACE (中級)
アクロバットミッション	487,000	C.Crest A.M	5面
出たな!!ツインビー	3,191,650	たこやきのともぐい	2周目4面
ルナーク (プレーヤー4)	138,000	水鏡	PLAYER4 ALLクリア
レゾン	299,100	うしっさん	ALLクリア
スプラッターハウス	424,400	スプラッターハウスの天才児参上AHO	イージー3人設定 6ライフ ALL
クライムファイターズ2 (2人PLAY合計)	344	水鏡 AND 忘我	1P 169 2P 175

ゲームインチェリーズ　鳥取
鳥取県米子市明治町179　☎0859-23-2064

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハチャメチャファイター (1P)	5,113,170	大阪のSGP-NEI(ひ)	5面すぐ
スターブレード (連付)	1,899,300	RPM-SCP	1コインALL
ボラックス (1P)	3,385,300	RPM-EXE	8面 発狂
ゼクセクス	2,161,500	RPM-EXE	2-6 1UP×0
スラッシュラリー (パリダカ)	3'06"44	RPM-SCP	GOAL CAMION
WWFレッスルフェスト (タッグマッチ)	(2周目3面)	ベラボー君	デビアス，ウォーリアー使用
ザ・キングオブドラゴンズ (1P)	2,341,100	OKA	1コインALL クレリック
ザ・キングオブドラゴンズ (2P)	3,877,200	OKA,TAK	ALL クレリック，ウィザード
スティールガンナー (1P)	497,250	RPM-SCP	1コインALL ガルシア
スーパーワールドスタジアム	ホームラン 173m	TKB-MAX	甲子園球場

プレイシティキャロット島大前店　島根
島根県松江市西川津町1147-15　☎0852-27-6428

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゼクセクス	1,223,500	MKH	2-2
スパイダーマン	536,640	ABE，まちがいACE	ALL スパイダーマン
ブロックブロック (ノーマル)	63,180	こみっ	L-8 かべだ
スターブレード (イージー)	1,326,600	みたか平山!の井上礼太	1コイン連無ALL S2ランクB
タンブルポップ	1,195,600	VTR	ALL
ストリートファイターII (ケン)	1,389,300	ABE	ALL パーフェクト
クイズ三国志	1,796,200	小林ゆーき	ALL 孫権使用 90.9%
ロボアーミー	21,700	みたか酒井くん。わしの実力じゃ。小松	まだまだこれからさ!
キャプテンアメリカ (ベンチャーズ)	785,902	MKH	1コインALL
ハチャメチャファイター (1P)	8,254,960	KAZ	5面

プレイシティキャロット福山店　広島
広島県福山市船町1-22　☎0849-24-2218

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サンダードラゴン (1P・ノーマル)	4,210,600	RAVI-MAS	1C ALLクリア 2-1
スターブレード (連付)	1,664,200	GTA	1PLAY ALL
ゼクセクス	2,145,900	SSS	1C 2-7 1UP×0
タンブルポップ	1,046,900	SSS	1コインALL 1UP×5
タンブルポップ (2人同時)	574,200	SSS	1P 1コイン ALL
タンブルポップ (2人同時)	717,800	BAC	2P 1UP×3
サンセットライダーズ	388,600	BAC	

ゲームプラザミッキー　広島
広島県広島市南区的場町1-7-2　☎082-822-5361

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハチャメチャファイター (1P)	6,118,400	森本うっちゅううっいっちはんけつ	
ロボアーミー (1P)	95,950	森本うっちゅううっいっち!!	R6
タンブルポップ (1P)	1,301,900	及川夏樹 1号先生♡	ALL 1UP×8
ボンバーマン (1P)	4,653,400	ゲームのごんちゃん	ALL
ストリートファイターII (リュウ)	1,534,600	Mr.ダミー君	ALL P×22 D×24 C×1
ストリートファイターII (ブランカ)	1,485,600	来年同棲予定?! あぶないちくわ!	ALL P×21 D×8 C×0
ストリートファイターII (ダルシム)	1,480,500	だからみんきーはいけなかったのに	ALL P×22 D×20 C×2
ストリートファイターII (E.本田)	1,445,800	ありま	ALL P×21 D×3 C×1
F-1グランプリ (Bコース)	7'16"459	RPJ	ALL 40ポイント
サンダードラゴン (1P)	4,712,000	目標1日20回! ち○ちんちくわ!	R11

オキモト　広島
広島県広島市西区南観音3-15-3　☎082-292-1473

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハチャメチャファイター	15,069,770	IAC-ADT (まか)	7面 連付
ゼクセクス (1P)	2,479,000	IAC-KAL	2-7 1up×2
スラッシュラリー (世界ラリーモード)	64てん	IAC-すほー!	5面 PEJARO使用
スラッシュラリー (パリ・ダカモード)	3'05"53	たけ○君はろりろり IAC-くんちほふ	ALL トラック使用
餓狼伝説 (入荷2日目)	361,700	IAC-すほー?	ALL アンディ使用
★バーニングファイト (1P)	418,500	がちゃんと♡♡♡ IAC-すほー先生	デューク使用 ALL
ストリートファイターII (リュウ)	1,523,900	IAC-カンス党-RUN-まりあ	ALL P×22 D×21 つめ×1
ストリートファイターII (ザンギエフ)	1,521,900	ヤコさんと…? IAC-まか	ALL P×22 D×21 つめ×1
ストリートファイターII (ダルシム)	1,476,300	かんじんな所に白き修正があああああ!	ALL P×20 D×25 つめ×2
ストリートファイターII (ケン)	1,435,000	肉どろぼう! IAC-M.U	ALL P×22 D×10 つめ×0

ゲームファンタジアJOY呉店　広島
広島県呉市中通4-3-13　☎0823-21-9738

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゼクセクス	1,732,100	XPT-M.T	1up×1 2周目5面
ハチャメチャファイター	7,625,280	KAI	4面ボス
ゴークス (1P)	234,560	小池さん	3-1
ストリートファイターII (ダルシム)	1,383,100	TET（自称鬼畜）	ALL D×3 P×22 つめ×2
ストリートファイターII (ガイル)	1,231,200	ALF-葛城幻夜	ALL D×3 P×18
SDガンダム (1P)	791,100	MKS	6面 全台ノーマルだよ
デスブレイド (1P)	305,400	OPA	5面 ウエアウルフ
おかし大作戦	78点	XPT-IND	片手のみ 社会人
餓狼伝説 (1P)	募集中!!		

ウィルトークタイトー大街道店　愛媛
愛媛県松山市大街道1-6-4　☎0899-33-6806

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII (春麗)	1,377,300	ごきげんパパ	ALL P×21
ストリートファイターII (ザンギエフ)	1,286,700	M.T	ALL P×18
ゴークス	250,470	SUR-R.T	3-5
ゼクセクス	1,354,900	SUR-PENJI	2-2 クリアはいつ?
SDガンダム	914,400	円胴円	6面
ハットトリックヒーロー	TOTAL 64	奇蹟のFW14戦士 UDA	ALL
忍者くん阿修羅の章	3,440,050	SUR-R.T	16面 もうあきた!?
WWFレッスルフェスト	入荷		
ドリフトアウト	入荷		
ストリートファイターII (対戦)	当店では イマイチ	強くなって帰ってこいよ あーべ	弱くなってるかも…?

★これが載る頃には，もう新春ですね。当店では，常時，イラストを募集してます。あなたの力作を待ってます。（NATSUE-LYM）

●ゲームランドウイング（静岡）

★３Ｄゼビウス『ソルバルウ』入荷決定。ナムコのポリゴン３部作がいつでもプレイできます。ストIIも点稼ぎすごいぞ。もう150万点は目前。君もきて一流プレイヤーのプレイを参考にしてみてはいかがですか？対戦プレイも気軽にOKです。

●PC静岡&両替町（静岡）

★明けましておめでとうございます。昨年は改装などいろいろごたつきましたが，今年は落ち着いて遊べます。『スターブレード』,『ソルバルウ』のコクピットで寝て，初夢をみるもよし，ゲームにおさい銭を入れるもよし，学生のみなさまは神様です。お年玉をもらって我がキャロットへ。今年もいままで以上によろしくお願いします。（店員一同）

●ゲームプラザイエローハット（愛知）

★『スターブレード』，不人気のため，今まで やれなかった人にはチャンスだ!!それも左右連射付……クセになっちゃだめよ。

●ファミリータウンメルヘンランド（愛知）

チャレンジバンバン　愛媛
愛媛県松山市道後樋又4-29　☎0899-24-5583

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハチャメチャファイター (1P)	25,457,950	パブロフの(犬)	2-3ボス 全機ノーマル設定
F-1グランプリ (Dコース)	8'19"511	N.N	アレジ使用ALL 40pts
F-1グランプリ (Aコース)	6'31"188	N.N	アレジ使用ALL 26pts
フラッシュラリー (バリダカ)	3'06"34	PIA-JAN	ALL
ゼクセクス (連付)	3,216,100	たるる☆	2-7 1UP×4
ボンバーマン (バトルモード)	WIN 8	PIA-CNT	レベル9で死亡 タイム10'02
タンブルポップ (1P)	1,353,900	永バ君	ALL残2
キャプテンアメリカ	4面	このゲームも永バ君?	
ゴーグス	30日本日入荷	おもしろいよ	
ストリートファイターII	みんなで対戦もえもえ	あーべ対戦よわいね だけどにんき者	

ウィルトークタイトー空港通り店　愛媛
愛媛県松山市南斉院17-5　☎0899-73-1381

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スラッシュラリー (バリダカ)	3'06"07	SUR-完全復活 R.T	ALL まだまだ
シークレットエージェンシー	913,200	SUR-ねらいます R.T	ALL 1C ノーマル
アクロバットミッション	613,300	SUR-塚原とは違うよ! R.T	ALL 連なし まだやるよ
オペレーションサンダーボルト	3,170,040	SUR-目標は、LEE先生 R.T	ALL 激甘! あと13万
1941	13,816,500	K.S	ALL ノーマル
飛翔鮫	4,445,110	SUR-林連研NEWリーダー LEE	444エリア 林連使用
ザ・キングオブドラゴンズ	4,183,200	SUR-たまには来いよ PENJI	ALL エルフ
MJ-12 (さよなら記念)	877,370	SURPASSER R.T	ALL かなめのうそつき!
コンチネンタルサーカス	7,030,070	SUR-次はGフォースだ! LEE	ALL ノーマル まだいける!
ブリルラ (参考スコア)	91,340	SUR-これは、くさってるよ R.T	5面 彼は、まかせたよ

ゲームランド＆ＹＯＵ＆ピース　愛媛
愛媛県松山市大街道2-4-7　☎0899-41-5543

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハチャメチャファイター	11,366,590	ななC	R-6 4機設定 100万×1 連
ギャロップ	645,400	ななC	2-2 連付
ストリートファイターII (ケン)	1,326,700	なめ吉M.T	ALL P×19 連付
ストリートファイターII (ガイル)	1,356,900	無視か〜M.T	ALL P×20 連付 タルにがし
ストリートファイターII (春麗)	1,293,200	LH〜M.T	ALL P×20 タルにがし 連付
クロスブレイズ (ロイ)	1,504,400	東子	R-7 ボス直前 4機設定 連付
デスブレイド (シンディ)	572,300	東子	ALL 連付だと2回目で終わった
出たな!!ツインビー	3,162,100	たるる☆	2-4ボス前 5機設定 連付
パロディウスだ! (タコ)	982,800	東子	2-10 ハッチ×4 点が…連付
ダイナミックCC	−2	S.S	ALL

高知プレイハウスイン　高知
高知県高知市播磨屋町1-1-7　☎0888-22-3443

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII (ブランカ)	1,343,000	ラッキー岡本♠	レベル最強 ALL
ストリートファイターII (リュウ)	1,482,900	羅　鼓	ALLパーフェクト 爪×2 D×26
ストリートファイターII (ダルシム)	1,147,200	羅　鼓	ALL
SDガンダム	621,900	朱　雀	5面

ゲームインプラザオリンピアン　福岡
福岡県北九州市小倉北区京町2-6-7　☎093-521-2040

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII (リュウ)	1,551,300	HALFLING	1C ALLⓅ たるのがしツメ×2
ストリートファイターII (春麗)	1,398,700	S・A	1C ALL
ストリートファイターII (ガイル)	1,376,700	S・A	1C ALL
ゼクセクス (ノーマル)	2,776,200	A・F・L-ELF	1C 2周目の7面
ゼクセクス (ノーマル)	2,270,800	SHIZUKA	1C 2周目の5面
タンブルポップ (ノーマル)	1,146,000	清水	1C ALL 残3
ハチャメチャファイター (ノーマル)	10,618,240	S.M.C.DURAN	1C 5面ボス
ハチャメチャファイター (ノーマル)	9,683,650	JAM	1C 5面ボス
ブロックブロック (ノーマル)	222,250	JAM	1C ST25

モンキーハウス本館　福岡
福岡県福岡市中央区六本松2-6-7　☎092-731-0053

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★F-1グランプリ (Aコース)	6'09"722	G.M.C.HSA	ALL P 40 亜久里使用
F-1グランプリ (Bコース)	7'07"992	G.M.C.J・O	ALL P 40 亜久里使用
F-1グランプリ (Cコース)	7'15"857	G.M.C.R-I	ALL P 40 モレ1使用
F-1グランプリ (Dコース)	7'47"446	G.M.C.みやさん	ALL P 40 亜久里使用
キャプテンコマンドー (ジェネティー(連))	227,230	G.M.C. C-BOLT G塔	最終面ボス
キャプテンコマンドー (キャプテン(連))	192,870	G.M.C.SPR	最終面ボス
キャプテンコマンドー (ショウ(連))	196,110	H・K	最終面ボス
キャプテンコマンドー (フーバー(連))	180,770	H・K	最終面ボス
★ハチャメチャファイター (連)	24,005,020	G.M.C.R-I	2-4
ドリフトアウト	8'26"02	G.M.C.みやさん	ALL P 54 TOYATA使用

サクセス香椎店　福岡
福岡県福岡市東区香椎駅前1-10-18　☎092-662-8181

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スラッシュラリー (1P・バリダカ)	3'05"12	INDICK-JP.	ALL カミオン
スラッシュラリー (1P・バリダカ)	3'07"58	INDICK-JP.	ALL バギー
F-1グランプリ (Aコース)	6'24"729	BEE	ALL 32P
ストリートファイターII (リュウ)	1,429,200	大阪の人見ている? R・K	ALL P×22
ストリートファイターII (ケン)	1,418,500	つかさ大先生元気? LI.	ALL
スパイダーマン (ブラックキャット)	540,570	イカサマ	ALL
スパイダーマン (サブマリナー)	521,270	アンドロ梅田	ALL
スパイダーマン (ホークアイ)	517,520	ガンバ	ALL
もう答えずにはいられない	334,400	KGC-KAZU	ALL 80.6%

ホワイトハウス箱崎店　福岡
福岡県福岡市東区箱崎6-1-2 松本ビル　☎092-641-9415

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★F-1グランプリ (Dコース)	7'45"438	Prof.Y.N	D.P.40 亜久里
ストリートファイターII (リュウ)	1,579,100	HALFLING	ALL Ⓟ DKO×? 爪1
ストリートファイターII (春麗)	1,546,100	WGFC-HRK	ALL Ⓟ DKO×24 爪3
ストリートファイターII (ダルシム)	1,524,800	G.M.C.やちょ	ALL Ⓟ DKO×26 爪4
ストリートファイターII (ブランカ)	1,506,000	TAS	ALL Ⓟ DKO×?
ストリートファイターII (ザンギエフ)	1,461,700	WGFC-ふれでい	ALL Ⓟ DKO×6
WWFレッスルフェスト (タッグマッチ)	全2周クリア	SGF-FAN	V.ウォリアー＆H.ホーガン
WWFレッスルフェスト (バトルロイヤル)	9人抜きクリア	SGF-FAN	
ボラックス	2周め1面	TOB	
ザ・キングオブドラゴンズ (エルフ)	2,904,400	WGFC-TAN	ALL 矢 LV1

サブカルチュア　福岡
福岡県筑紫野市二日市宮田町581-6　☎092-922-6616

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII (ガイル)	1,750,000	GO.D [illegible]	P×21 爪×0 W×? 連付
ストリートファイターII (ダルシム)	1,411,600	GO.D [illegible]	P×19 爪×0 W×? 連付
ストリートファイターII (リュウ)	1,548,600	GO.D [illegible]	P×22 爪×3 W×19 連付
ストリートファイターII (ブランカ)	1,582,800	あすぱら倶楽部 ACE-RANKO	P×22 爪×1 W×? 連付
ストリートファイターII (ブランカ)	1,534,600	あにまるが〜る ACE-RANKO	P×22 爪×0 W×? 連なし
サンセットライダーズ	666,620	(ex-SUR) 重改め ちびわる子	2-5 ボブ使用
ザ・キングオブドラゴンズ (クレリック)	3,242,900	鳥午蒡がいる Bio	ALL 武器レベル 1
スターブレード	1,613,500	Bit	ALL 連付
スラッシュラリー (バリダカ部門)	3'10"27	おやぢ (TAM)	オフロードバイク使用 ALL
サンダークロスII	6,479,270	INDICK-ROBOCOP	7-6 連付

ゲームキャロット住吉　長崎
長崎県長崎市千歳町11-6　☎0958-47-3352

タイトル	スコア	スコアラー	備考
F-1グランプリ	2'24"80	畑瀬誠一郎	2位 中2年生
ゼクセクス	147,300	太田　理大	3面 中3年生
雷電	161,980	小林　達彦	よびこおせい 3面
スラッシュラリー	25点	森　健二	中2年生 3レース目
ザ・キングオブドラゴンズ	1,644,700	横尾　明俊	よびこおせい
ボンバーマン	20,400	松本　美則	1-4 高1年生
ストリートファイターII	80,800	前田　道	中1年生 オール
ゼクセクス	189,400	小西　利典	よびこお 4面
ストリートファイターII	689,121	長尾　隆司	高1年生 6面
F-1グランプリ	32,310	神谷　賢宏	中2年生 1位

ゲームスポット大橋　長崎
長崎県長崎市大橋町7-17　☎0958-45-9619

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII	1,399,800	ビオフェルミン	
雷電	607,460	タイガー　ポリマー	
上海	274	アサヒペン	
サンダークロスII	269,020	オーツ　タイヤ	
ボンバーマン	82,900	ロック　ペイント	
ダンクルポップ	324,900	エス・イー・シー	
ゴークス	212,160	ズィーアール コンクリート	
SDガンダム	189,950	ノザワ	4面
ゼクセクス	656,000	ヨータイ	
アクロバットミッション	282,300	オーナンバ	

ゲームランド花丘　長崎
長崎県長崎市花丘町14-8 城門ビル1F　☎0958-45-9511

タイトル	スコア	スコアラー	備考
F-1グランプリ (スズカ・ティレル使用)	3'10"295	中島悟 (ニセ)	1位ALL ノーマル設定
ゼクセクス (1P)	1,767,400	DG^2-HSZ	2周目6面 ノーマル設定
ゼクセクス (1P)	1,531,000	アドル	2周目5面 ノーマル設定
サンダードラゴン (1P)	2,998,600	AHO:BAKA	8面 イージー設定
ザ・キングオブドラゴンズ (1P)	1,718,300	KAN	ALL(ウィザード) ノーマル設定
SDガンダム	1,454,000	HRT	ラスト手前のボス ノーマル設定
ワンダー3 (ルースターズ)	1,248,100	ルー	ALL (1ミス) ノーマル設定
ワンダー3 (チャリオット)	3,443,700	シバ	ノーマル (2ミス) ノーマル設定
スーパーバレー'91 (1P)	116,050	例の人	ALL ノーマル設定
ハットトリックヒーロー	14点	BRA	ALL (ブラジル) ノーマル設定

サミーハウス　長崎
長崎県島原市白土町1033-6　☎0957-62-4547

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゼクセクス	1,751,900	お年玉全部ゲーム代 ACA-T・M・S	ミディアム 2-3
ゼクセクス	1,763,100	もうすぐ3年生? ACA-YS.	ミディアム 2-3
餓狼伝説	197,600	ストIII?あぶない. ACA-YS.	ノーマル ライデン死
チャリオット	3,897,700	こんなんできん! ACA-YS.	ノーマル ALL
パロディウスだ! (3番)	2-4	SUR-C-BOLT-VIC (偽物)	ノーマル 死!!
ストリートファイターII (ケン)	1,231,300	お年玉全部ゲーム代 SUR-MIR.	ノーマル ALL
雷電 (2P側)	3,450,570	WIZ, 連絡くれ!! 待ってる. VIC	ノーマル 2-3
出たな!!ツインビー	2,472,250	予備校生!! ACA-M・K	ノーマル 2-2
グラディウスIII	2-1	お年玉全部ゲーム代 ACA-YS。	ノーマル B-F
バブルボブル	9,999,990	SUR-C-BOLT-VIC	ノーマル ZAP?

神宮前キャロットハウス　宮崎
宮崎県宮崎市神宮2-1-30 プラザビル　☎0985-29-3967

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゼクセクス	2,472,900	MGF-NYA	2周目7面 連(無)
ハチャメチャファイター (1P)	11,539,910	MGF-NYA	6面 連(無)
ロボアーミー (1P)	45,000	MGF-Zin	3面
サンセットライダーズ (コルマーノ)	668,240	MGF-Zin	2-5 連(無)
F-1グランプリ (Aコース)	6'40"688	MGF-レンタマン	ALL なかじまポイント22
F-1グランプリ (Dコース)	8'29"507	MGF-KOB	ALL なかじまポイント36
F-1グランプリ (PORTUGAL)	3'13"710	MGF-KOB	1位ゴール なかじま
ザ・キングオブドラゴンズ (クレリック)	1,898,800	NAKARIN (穴うめ)	ALL 2回目でクリア
ワルキューレの伝説 (イージー)	937,860	ケルトおたく㊟	ALL ボーナス×3
クォース	417,940	B-SEINO	8-8 ■1499

★この号がでる頃には，『ソルバルウ』が入荷しているでしょう。AMショーでやった（可動筐体のほうで）が，すごいゲームだぞ!!

●ゲームスペース姫路（兵庫）

★ピノキオ，MASAの人どうもでした。またスペースに遊びにきてください。あと常連も募集中です。

●PC星ヶ丘（愛知）

★当店２Ｆコーナーにはじっくり研究できるゲームがそろっています。とくに『アウトラン』，『スーパーハングオン』がお勧めです。

●TAITO INN 001 深江（兵庫）

★『ナイトストライカー』が入荷いたしました。なくなるまえにPLAYしてみてください!!いつまであるかたはあなたしだいです。

●ハーフタイム（兵庫）

★何事もなければ，12月23日にストII対戦大会が開かれたはずです。結果のほうはつぎの号で，できれば報告します。載ってなかったときは失敗したと思ってください(笑)。

●WTT和歌山（和歌山）

★和歌山一のストII対戦が熱い！と自負している当店は，毎日２時間ほど対戦タイムを設けて実況つきでやっております。時には大会

さながらの盛りあがりを見せるこの“対戦タイム”。みなさまも一度体験してみませんか？

WTT和歌山店員一同

●ゲームプラザミッキー（広島）

★ミッキーのなんでもノートVol.17と伝言ノートVol.1がなくなってしまいました。返してください。

●オキモト（広島）

★現在，IAC新戦力および，イラストレーターを募集しています！くわしくは当店まで。

●ゲームスポット大橋（長崎）

★今年も，ファンのみなさまと共に！人気のスポット大橋より。

●ゲームランド花丘（長崎）

★11月23日のストII大会は，他店からの参加もあり大盛況でした。どうもありがとう！また2回，3回と大会を開いていくつもりです。

チャレハイ集計後記

宮塚：いやーどうも宮塚です。今月は，1人で集計後記です。このコーナーを楽しみにしてくれている人（はたして本当にいるのだろうか？）先月は，お休みしてすみません。取りあえず今月は，1人でも負けずにやりたいと思います。まったくやんまは，どこに行ってしまったのだろう？ポケベルを持っているという話だが呼びだすにもポケベルの番号を知らない。はっ，もしかしたら最近購入したPC-386で，さつきちゃんにつぐ新しい女の子を育てているのかもしれない。こんなときに呼びだしたら，何されるかわかったもんじゃないしな。

話は，いきなり変わるのですが，先月号で掲載した“1991年ビデオゲーム・グランプリ”ですが，12月10日現在，早くも応募ハガキが届いています。発表は次号3月号でいたしますので楽しみに待っていてください。まあ，今年の総合グランプリは，何となくきまっちゃってる感じはするなあ。やっぱ『ストリートファイターII』しかないよね。こんなに息の長いゲームは最近では珍しいものね。それに，対戦がまだまだ熱い！もう発売してから1年がたちそうなのに，まだ各地で大会が行なわれているしね。まあ何はともあれ早く結果を知りたいものですね。

それでは今月は，このへんでまた来月！

F-ZERO 1分58秒台への道

『F-ZERO』チャンピオン・レコード

コース名	タイム	記録者	1周目ラップ	記録者	2〜5周目ラップ ターボ使用は1回	記録者
MUTE CITY Ⅰ	1'58"41	北海道・大島国秀	25"41	大阪府・森下貴幸	23"22	大阪府・森下貴幸
BIG BLUE	2'07"16	神奈川県・松田雄二	27"16	神奈川県・松田雄二	24"94	神奈川県・松田雄二
SAND OCEAN	2'20"94	神奈川県・松田雄二	29"83	神奈川県・松田雄二 愛知県・森田永二	27"68	神奈川県・松田雄二
DEATH WIND Ⅰ	1'43"87	奈良県・松室光昭	22"83	奈良県・松室光昭	20"20	大阪府・土谷敦岐
SILENCE	1'52"19	神奈川県・松田雄二	24"33	神奈川県・松田雄二	21"79	神奈川県・松田雄二
MUTE CITY Ⅱ	2'01"32	神奈川県・松田雄二	26"39	神奈川県・河野智晃	23"67	神奈川県・松田雄二
PORT TOWN Ⅰ	1'36"66	神奈川県・河野智晃	21"70	京都府・内田光洋 神奈川県・松田雄二	18"57	神奈川県・河野智晃
RED CANYON Ⅰ	1'43"98	石川県・垣内真人	22"80	神奈川県・河野智晃	20"07	石川県・垣内真人
WHITE LAND Ⅰ	1'56"02	石川県・垣内真人	24"93	神奈川県・松田雄二	22"64	北海道・安藤　誠
WHITE LAND Ⅱ	2'09"56	神奈川県・松田雄二	28"14	島根県・品川　修	24"90	神奈川県・松田雄二
MUTE CITY Ⅲ	1'59"04	大阪府・森下貴幸	25"95	大阪府・森下貴幸	23"23	大阪府・森下貴幸
DEATH WIND Ⅱ	1'52"74	石川県・垣内真人	24"51	新潟県・唐沢重範	21"52	島根県・品川　修 新潟県・唐沢重範
PORT TOWN Ⅱ	2'13"57	石川県・垣内真人	28"89	神奈川県・松田雄二	25"96	石川県・垣内真人
RED CANYON Ⅱ	2'15"29	愛知県・森田永二	29"13	神奈川県・松田雄二	26"42	愛知県・森田永二
FIRE FIELD	3'15"78	石川県・垣内真人	41"94	東京都・東野美紀彦	36"86	石川県・垣内真人

（今月は年末進行につき締め切りが早かったため記録は更新されませんでした）

シリーズ・19XX年を語る!

第9回・1985年《後編》

【出席者】
編さん　（編）
赤鳥　龍吉（赤鳥）
石井　弘一（石井）
鹿島　五郎（鹿島）
佐久間亮介（佐久間）
響　あきら（響）
宮塚　秀己（宮塚）
山下　章（山下）
やんま　（やんま）

ベーマガ・ライターズにオールド・ゲームの思い出を語ってもらう「シリーズ・19XX年を語る!」。話が盛り上がりすぎて，3回に渡ってしまった「1985年」編も，今月が最終回だ!さて，総括でどんな話が飛びだすかな?

幻の名作『テディボーイブルース』! さあ，基板を買おう!

石井：『テディボーイブルース（セガ）』って好きでしたね。

響：あの，敵を銃で撃って小さくしてから蹴り飛ばすっていうメイズ・アクション・ゲームだよね。やたら連射しなくちゃいけないのがいやだったなぁ。

石井：歌手の石野陽子とタイアップしたゲームということで話題を呼びましたね。

やんま：石野陽子のデビュー曲がズバリ「テディボーイブルース」で，ゲームのBGMに使われてたんだ。

石井：じつはあのゲームで一番熱いのはボーナス・ステージの宝探しなんですよ。

響：座布団の下とかに隠れていたの憶えてるなあ。

石井：ベッドの枕元とかね（笑）。

宮塚：…あ－あ－，ようやく何言ってるのかわかった!思い出した!小さな石野陽子が部屋の中を動き回って宝物を探しまくるっていうステージね!

石井：ベーマガにマップが乗ってて，赤ペンでチェックいれながら探したよ。「おかしいな，まだあるはずなのになあ」とかいいながら（笑）。

赤鳥：確か全部見つけると100万点ボーナスだったか入るんだよな。

石井：あと，変わってたのが，宝探しの他にももう一つボーナス・ステージがあって，どちらかを選べるんですよね。

宮塚：射的みたいなゲームね。

石井：そっちは全然おもしろくないのでやりませんでしたけど。

宮塚：順番が前後したけど，通常のステージもおもしろかったけどな。

石井：迷路が上下左右でつながるってのが変わってたた。敵キャラもダルマとかカタツムリとか，ユニークだったし。

やんま：こんな渋いゲームでこんなに話を盛り上げちゃって，中古基板が品薄になっちゃいますよ。

山下：このころのセガのゲームってけっこうマークIIIに移植されてるよね。このゲームもそうだし，『忍者プリンセス』とか『ダンプ松本』に…。

赤鳥：コアランド製品だけど『青春スキャンダル』もそうだな。

佐久間：『どきどきペンギンランド』はアーケードに逆移植されましたね。

カルトゲーム!『メタルソルジャーアイザックII』

宮塚：ひそかな名作，『メタルソルジャーアイザックII（タイトー）』もこの年だね。

佐久間：「アイザック」，いいですよぉ～!あのマジンガーZみたいなロボットがかっこよくて…。

鹿島：胴体が破壊されると頭だけになって空中戦になるのが良かったですね。

響：このゲームの曲が，のちに『ダライアス』に使われたのも有名な話だね。

編：ベーマガに「I」の紹介記事を載せた憶えがあるなあ。

鹿島：そうですよ。それでいつでるんだ，いつでるんだ，と待っていたのに全然でなくて，ようやくでたと思ったら「II」とかついて，記事とゲーム内容がちがって「あれっ」とか思いましたよ…。

宮塚：かなりむずかしいゲームだったような記憶があるなあ。

響：いや，慣れるとかなり遊べるゲームだったみたい。いろいろと隠しフィーチャーがあって…。

これもMTJゲームだ!『スーパーデッドヒート』

宮塚：この年は『スーパーデッドヒート（タイトー）』もあるじゃない。これはおもしろかった。

鹿島：やりましたよ。すっごく良かったです。

やんま：ああ，モニタが「田」の字に並んだ4画面筐体のトップビューのドライブ・ゲームですよね，4人が競争できるやつ。

赤鳥：オレも好き。難易度が適度で遊ばせてくれるゲームだったよな。

響：みんなでワイワイ遊ぶとおもしろいね。

宮塚：普段行かない店とかに行って，ボディパーツを取って他車にガンガンぶつけて「辻切り」みたいなことして去っていくっていう遊びかたをしてたよ（笑）。

響：『バブルボブル』や『サイバリオン』の三辻さんの作品だよね。MTJボールとかでるし。

宮塚：取ると100万点ボーナスとともに全装備がそろうんですよね。

やんま：各ステージの最初に自分の前の1画面だけ好きなコースを選べるんですよね。

宮塚：そうそう，仲間同士でやるとそれぞれがメチャクチャむずかしいコース選んじゃって，「こんなの選んでどうすんの!」って4画面を見渡してがくぜんとするんだよ（笑）。

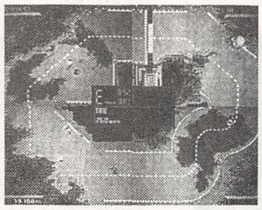
鹿島：それでみんな終わっちゃうのって，ありがちでしたね（笑）。

1985年のスポーツ・ゲーム名作『ワールドカップ』にみんなが燃えた!

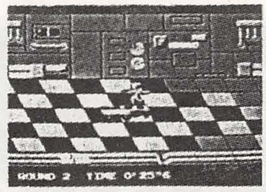
編：この年はどんなスポーツ・ゲームがでてるのかな?



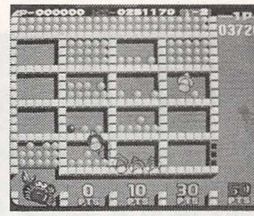
▲「テディボーイブルース（セガ）」
歌手・石野陽子のデビュー曲とタイアップしたメイズ・アクション・ゲーム。陽子ちゃんを操作して宝探しを行なうボーナス・ステージが変わり種だった



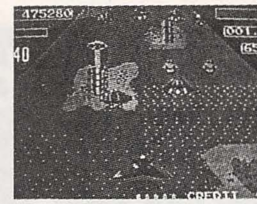
▲「スーパーデッドヒート（タイトー）」
「田」の字型に並んだ4画面筐体のトップビュー・タイプのドライブ・ゲーム。4人までの同時プレイが可。スタート時にボディ，ターボ，エンジン等の中から装備を選ぶことによって自車の特性を決めることができる



▲「メトロクロス（ナムコ）」
未来の地下都市で繰り広げられる障害物レース。チェスのコマやらジャンボ缶やらが邪魔しにくるという不条理感覚がプレイヤーの深層心理に刻み込まれる。大野木氏によるBGMが物悲しげでペーソス感をかもしだしてなお良い



▲「ロットロット（アイレム）」
短い文章で説明するのが困難な交換遊戯アクション・パズル。そんなわかりにくいゲームなのでゲーム・センターからは9秒フラットの世界記録並みの早さで姿を消した。とにかくカニを避けて無数のボールをポケットへ運ぶゲームだ。アイデアは非常にユニーク



▲「スプレンダーブラスト（アルファ電子）」
ゲームとしてのできが良くてもSF-3Dシューティングはヒットしない，という業界に根強いジンクスを裏付ける作品の一つ。「ズーム909（セガ）」しかり，「サンダーセプター（ナムコ）」しかり，「チューブパニック（日物）」しかり，なのだ。最近は必ずしもこの限りではないようだが予断は許されない

宮塚：『キングオブボクサー（ウッドプレイス）』『メインエベント（SNK）』…。

響：『エキサイティングアワー（テクノスジャパン）』もあるね。

やんま：『ダイナミックスキー（日物）』に『パラレルターン（ジャレコ）』。

佐久間：『コナミのピンポン（コナミ）』や『ピンポンキング（タイトー）』もあります。

やんま：変わった野球ゲームが多いですね。『草野球（タイトー）』とか『トライアウト（データイースト）』とか…。

宮塚：『ザ・高校野球』とか…。

編：まだ『ワールドスタジアム（ナムコ）』シリーズがでる前なんだね。

鹿島：印象に残っているゲームでは，何といっても『ワールドカップ（テーカン）』ですね。

編：トラックボールを使ったサッカー・ゲームだね。

鹿島：1人プレイはウルグアイになかなか勝てませんでした。最後の一つ前のチームですけど。

やんま：ああ，あれは強かった。

鹿島：あとはとにかく対戦に燃えていましたね。いまだにお店にあればやりますよ。

石井：ついこの間も2人でやったね（笑）。

宮塚：操作テクニックによって，いろんな技が使えるんだよね。バナナ・シュートとか，オーバーヘッド・キック，ドライブ・シュートetc…。

編：『ストリートファイターII』の波動拳みたいなものかな（笑）？

鹿島：僕らの仲間内ではドライブ・シュートは禁じ手となっていました。

響：対戦で相手をだますのもテクニックだったんだ。「シュート！」とか叫びながらドリブルしたり（笑）。

この年のおすすめ中古基板

編：今までは移植希望ソフトを聞いてきたけど，今回から趣向を変えて，「この年のおすすめ中古基板」にしようか。

宮塚：おもしろそうですね。

山下：この年の作品でおすすめのゲームって，すでに「ビデオゲーム・クラシック・ガイド」のコーナーでかなり押さえてるね。そっちとダブッてもいいなら『スラップファイト』なんかは絶対におすすめ。

あとは手に入るものなら『ギャラクティックウォーリアーズ（コナミ）』を買っておくのもいいんじゃないかと…。コナミ・バブル・システムの幻の作品ということで。

佐久間：僕は『メトロクロス（ナムコ）』がおすすめですね。

赤鳥：いかにも，家でじっくり攻略すると楽しいってゲームだよな。

佐久間：あとは希少価値で『ロットロット（アイレム）』。それから筐体ごと『ロードブラスター』を買うのもいいんじゃないかと。

編：筐体ごと（笑）！無責任な発言だなあ。

やんま：この年は安くておもしろくて手ごろなソフトが目白押しですね。まず，『スラップファイト』。それから，ないと思うけど『スプレンダーブラスト（アルファ電子）』，あれば自分でもほしいですね。あとは『ペンギン君ウォーズ（UPL）』『ガンスモーク』『レイダース5（UPL）』あたりがいいと思います。

響：僕も『レイダース5』。この年の最高傑作は，個人的にこれしかないと思っているので。

編：ちょっと変わったゲームだし，内容を説明してくれないかな。

響：アクション・パズル・ゲームなんですよ。ターゲットを全部破壊すると脱出口が開いてそこから抜けると面クリアというルールなんですけど，途中にでてくる敵をいろいろ利用することができて戦略的なんです。

宮塚：僕のおすすめは，『エグゼドエグゼス』です。連射装置をつけて遊んでみたいですね。

鹿島：ああ，言われちゃった。僕も『エグゼドエグゼス』ですね。それから『グラディウス』『ツインビー』。あとは，買うやつがいるんだったら，という話で『スペースハリアー』とか，友達を呼んでワイワイやるなら『スーパーデッドヒート』とか『ワールドカップ』を筐体ごと買う，と。

赤鳥：オレは『ピーターパックラット（ATARI）』。あのアニメーションは今見ても感動ものだよ。曲もいいし。入手できるのかどうか知らないけど。

石井：僕は『忍者プリンセス（セガ）』がおすすめですね。あとはスポーツ・ゲームで『メジャーリーグ』もいいと思います。

赤鳥：石井君の趣味はちょっと変わってるなあ。別に悪くはないけど（笑）。

この年のまとめ・総括

やんま：この年は体感ものが出始めた年ですね。

編：『ハングオン』に『スペースハリアー』だね。

宮塚：コナミのバブル・システムもこの年スタートですね。

編：『グラディウス』に『ツインビー』。

佐久間：レーザーディスク・ゲームはこの年で終わっちゃいましたね。

鹿島：ナムコがマニアックな方向に走っちゃった年ともいえますね。

赤鳥：というか，前後を含めてもっともマニアックな年じゃないかな。

編：『ドラゴンバスター』『ディグダグII』『メトロクロス』『バラデューク』『モトス』『スカイキッド』…。

宮塚：マニアックですねえ…。すごくいいゲームが多いですけど。

鹿島：このころからナムコについていく人とついていかない人がわかれましたよね。

石井：僕は，この年は全然ナムコのゲームをやってないですね。

編：でも，どの年の話をしても必ず「この年のナムコはどうだった」みたいな話がでるね。みんなのナムコを見る目が，いかに他社とちがっていたかというのがよくわかるよ。

・ビデオゲーム・
CLASSIC GUIDE（クラシック ガイド）
君よ，オールド・ゲームを語れ 情熱の中古基板情報

当コーナーは，ゲームファンを対象としたビデオゲームの中古基板販売を取り扱っているお店の情報を掲載しています。

下記のお店から中古基板を購入するには，二つの方法があります。一つは，そのお店に直接買いに行く，もう一つは，通信販売を利用する方法です。

下記のリスト以外にも，各店ではたくさんの基板を扱っています。ほしい基板がある人は，まずはお店に資料請求をしてみたり，電話で在庫を確認してみるとよいでしょう。

ビデオゲーム中古基板情報

ゲーム基板

アイレム

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
サンダーブラスター	168,000円	'91年	シューティング	有	有		㈲テクナート
ボンバーマン	138,000円	'91年	アクション	有	有		㈲テクナート
ボンバーマン	123,000円	'91年	アクション	有	有		㈱長屋
ギャロップ	80,000円	'91年	シューティング	有	有		富貴商会
クロスブレイズ	60,000円	'91年	アクション	有	有		㈲テクナート
ガンフォース	50,000円	'91年	シューティング	有	有		㈱キョーワインターナショナル
剣豪	48,000円	'91年	アクション	有	有	税込み	創造空間コンボ
ガンフォース	45,000円	'91年	シューティング	有	有		㈲テクナート
ガンフォース	45,000円	'91年	アクション	有	有	税込み	創造空間コンボ
エアーデュエル	38,000円	'90年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー
大工の源さん	35,000円	'90年	アクション	有	有		㈱長屋
エアデュエル	35,000円	'90年	シューティング	有	有	税込み	創造空間コンボ
R・タイプII	35,000円	'90年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー
最後の忍道	30,000円	'88年	アクション	有	有		㈱キョーワインターナショナル
Mr. ヘリの大冒険	30,000円	'87年	シューティング	有	有		㈱キョーワインターナショナル
ドラゴンブリード	30,000円	'89年	アクション	有	有	税込み	創造空間コンボ
イメージファイト	30,000円	'88年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー
R・タイプII	28,000円	'89年	シューティング	有	有	税込み	創造空間コンボ
Xマルチプライ	28,000円	'89年	シューティング	有	有	税込み	創造空間コンボ
最後の忍道	28,000円	'88年	アクション	有	有	税込み	創造空間コンボ
トンマ	28,000円	'89年	アクション	有	有	税込み	創造空間コンボ
ミスターヘリの大冒険	28,000円	'88年	シューティング	有	有	税込み	創造空間コンボ
R・タイプII	25,000円	'89年	シューティング	有	有		㈱長屋
イメージファイト	25,000円	'88年	シューティング	有	有	税込み	創造空間コンボ
パウンドフォーパウンド	20,000円	'91年	ボクシング	有	有	トラックボール付	㈱キョーワインターナショナル
R・タイプ	20,000円	'87年	シューティング	有	有	M72ロムキット¥10,000	㈱長屋
R・タイプ	20,000円	'87年	シューティング	有	有	税込み	創造空間コンボ
R-タイプ	15,000円	'87年	シューティング	有	有	税込	イエロゥバッグ
スパルタンX	13,000円	'84年	アクション	有	有		カナヤ商会
覇沙夢	12,000円	'91年	パズル	有	有	税込み	創造空間コンボ
覇沙夢	12,000円	'91年	パズル	有	有		㈱ケイアイシー
ロードランナーI〜IV	10,000円	' 年	パズル	有	有		㈲テクナート
ムーンパトロール	10,000円	'82年	アクションシューティング	有	有		カナヤ商会
ロードランナーI〜IV	8,000円	' 年	パズル	有	有	税込み	創造空間コンボ
ビジランテ	7,000円	'88年	アクション	有	有	税込み	創造空間コンボ
四川省	6,000円	'89年	パズル	有	有		㈱ケイアイシー
迷宮島	5,000円	'88年	パズル	有	有		㈱キョーワインターナショナル
ビジランテ	5,000円	'88年	アクション	有	有		㈱キョーワインターナショナル
迷宮島	5,000円	'88年	パズル	有	有	税込	イエロゥバッグ
迷宮島	5,000円	'88年	パズル	有	有		アップル㈲ママトップ内
怪傑ヤンチャ丸	5,000円	' 年	アクション	有	有	税込み	創造空間コンボ
四川省	5,000円	'89年	パズル	有	有	税込み	創造空間コンボ
スパルタンX	5,000円	' 年	アクション	有	有	税込み	創造空間コンボ
ジッピーレース	5,000円	'83年	バイクレース	有	有	税込み	創造空間コンボ
迷宮島	5,000円	'88年	パズル	有	有	税込み	創造空間コンボ

ATARI

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
ガントレットII	70,000円	' 年	アクション	無	有	ハーネス付	㈱メッセサンオー
ピットファイター	70,000円	'90年	アクション	有	有		㈲テクナート
ピットファイター	40,000円	'90年	アクション	有	有	税込み	創造空間コンボ
ランパート	35,000円	'91年	パズル	有	有		㈲テクナート
ランパート	35,000円	'91年	パズル	有	有	税込み	創造空間コンボ
クラックス	6,000円	'90年	パズル	有	有		㈱ケイアイシー
クラックス	5,000円	'89年	パズル	有	有		㈱キョーワインターナショナル
クラックス	5,000円	'89年	パズル	有	有		㈲テクナート
クラックス	5,000円	'89年	パズル	有	有	税込み	創造空間コンボ

イーストテクノロジー

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
ギガンデス	15,000円	'90年	シューティング	有	有	税込み	創造空間コンボ
ギガンテス	15,000円	'90年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー
バルーンブラザーズ	8,000円	'90年	パズル	有	有	税込み	創造空間コンボ

ウィリアムズ

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
ディフェンダー	60,000円	' 年	シューティング	無	有	ハーネス付	㈱メッセサンオー

ウェストン

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
オーライル	16,000円	'90年	アクション	有	有		㈱キョーワインターナショナル
モンスターレア	15,000円	'88年	アクション	有	有		㈱キョーワインターナショナル

ウッドプレイス

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
ファイアトラップ	5,000円	'87年	アクション	有	有		㈲テクナート

SNK

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
ストリートスマート	35,000円	'89年	アクション	有	有		㈱長屋
スカイアドベンチャー	30,000円	' 年	シューティング	有	有	税込み	創造空間コンボ
ASO	18,000円	'85年	シューティング	有	有		ソフトショップ☆マリオ
脱獄	15,000円	'88年	アクション	有	有		ソフトショップ☆マリオ
脱獄	15,000円	' 年	アクション	有	有	税込み	創造空間コンボ
ASO	13,000円	'85年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー
アテナ	10,000円	'86年	アクション	有	有		㈱長屋
ASO	10,000円	'85年	シューティング	有	有	税込み	創造空間コンボ
アテナ	10,000円	'86年	アクション	有	有		㈱ケイアイシー
ジョイフルロード	7,000円	' 年	カーアクション	有	有	税込み	創造空間コンボ
ゴールドメダリスト	5,000円	'88年	スポーツ	有	有		㈱キョーワインターナショナル
スーパーチャンピオンベースボール	5,000円	' 年	スポーツ	有	有	税込み	創造空間コンボ

NMK

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
サンダードラゴン	90,000円	'91年	シューティング	有	有		㈲テクナート

カネコ

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
ギャルズパニック	40,000円	'90年	パズル	有	有		㈲テクナート
ギャルズパニック	40,000円	'90年	パズル	有	有	税込み	創造空間コンボ
火激	10,000円	'88年	アクション	有	有		㈲テクナート
ヘビーユニット	10,000円	'88年	シューティング	有	有		㈲テクナート
火激	8,000円	'88年	アクション	有	有	税込み	創造空間コンボ
火激	8,000円	'88年	アクション	有	有		㈱ケイアイシー

カプコン

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
キャプテンコマンドー	238,000円	'91年	アクション	有	有		㈲テクナート
ストリートファイターII	228,000円	'91年	格闘	有	有	CPシステム	㈱長屋
ストリートファイターII	228,000円	'91年	アクション	有	有	税込み，新品	創造空間コンボ
ストリートファイターII	190,000円	'91年	アクション	有	有		㈲テクナート
ストリートファイターII	168,000円	'91年	アクション	有	有	海外版	㈱メッセサンオー
キングオブドラゴン	120,000円	'91年	アクション	有	有		㈲テクナート
ワンダー3	120,000円	'91年	アクション	有	有		㈲テクナート
天地を喰らう	120,000円	'89年	アクション	有	有		ソフトショップ☆マリオ
キングオブドラゴン	120,000円	'91年	アクション	有	有	税込み	創造空間コンボ
ワンダー3	118,000円	'91年	アクション他	有	有	税込み	創造空間コンボ
大魔界村	100,000円	'88年	アクション	有	有		㈱ケイアイシー
ファイナルファイト	95,000円	'89年	アクション	有	有	CPシステム	㈱長屋
マジックソード	95,000円	'90年	アクション	有	有		㈱長屋
天地を喰らう	95,000円	'89年	アクション	有	有	税込み	創造空間コンボ
USネイビー	95,000円	'90年	シューティング	有	有	税込み	創造空間コンボ
マジックソード	95,000円	'90年	アクション	有	有	税込み	創造空間コンボ
チキチキボーイ	95,000円	'90年	アクション	有	有	税込み	創造空間コンボ
ファイナルファイト	95,000円	'89年	アクション	有	有		㈱ケイアイシー
戦場の狼II	90,000円	'90年	アクション	有	有		ソフトショップ☆マリオ
エリア'88	90,000円	'89年	シューティング	有	有	税込み	創造空間コンボ
大魔界村	88,000円	'88年	アクション	有	有		ソフトショップ☆マリオ
大魔界村	88,000円	'88年	アクション	有	有	税込み	創造空間コンボ
ファイナルファイト	85,000円	'89年	アクション	有	有	税込み	創造空間コンボ
1941	85,000円	'89年	シューティング	有	有	税込み	創造空間コンボ
ファイナルファイト	75,000円	'89年	ファイティング	有	有		㈱ケイアンドユウゲムゲム
ストリートファイター	60,000円	'89年	アクション	有	有		富貴商会
アタックス	25,000円	'91年	パズル	有	有		㈲テクナート
クイズ三国志	25,000円	'91年	クイズ	有	有		㈲テクナート
クイズ殿様の野望	25,000円	' 年	クイズ	有	有		㈱ケイアンドユウゲムゲム
アタックス	25,000円	'91年	パズル	有	有		㈱長屋
虎への道	25,000円	'87年	アクション	有	有		カナヤ商会
殿様の野望	20,000円	'91年	クイズ	有	有	税込み	創造空間コンボ
闘いの挽歌	20,000円	'86年	アクション	有	有		㈱ケイアイシー
1943	18,000円	'87年	シューティング	有	有		カナヤ商会
アタックス	15,000円	'91年	パズル	有	有		㈱ケイアイシー
F1ドリーム	15,000円	'88年	カーレース	有	有		㈱ケイアイシー
サイドアームズ	13,000円	'86年	アクション	有	有		㈱長屋
1942	13,000円	'84年	シューティング	有	有		カナヤ商会
エグゼドエグゼス	12,000円	'85年	シューティング	有	有	税込み	創造空間コンボ
サイドアーム	12,000円	'86年	シューティング	有	有	税込み	創造空間コンボ
アレスの翼	10,000円	' 年	シューティング	有	有	税込み	創造空間コンボ
ラストデュエル	10,000円	' 年	シューティング	有	有	税込み	創造空間コンボ
ドカベン	10,000円	'89年	野球パズル	有	有		㈱ケイアイシー
ソンソン	8,000円	'84年	シューティング	有	有	税込み	創造空間コンボ
ドカベン	8,000円	'89年	パズル	有	有	税込み	創造空間コンボ
1942	7,000円	'84年	シューティング	有	有		㈱キョーワインターナショナル
バルガス	7,000円	'84年	シューティング	有	有		㈱キョーワインターナショナル
ガンスモーク	7,000円	'85年	アクション	有	有		アップル㈲ママトップ内
戦場の狼	7,000円	'85年	アクション	有	有	税込み	創造空間コンボ

コナミ

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
ゼクセクス	105,000円	'91年	シューティング	有	有		㈱長屋
サンセットライダース	100,000円	'91年	アクション	有	有		㈲テクナート
シンプソンズ	98,000円	'91年	アクション	有	有		ソフトショップ☆マリオ
サンダークロスII	98,000円	'91年	シューティング	有	有		㈱長屋

■創造空間コンボ 〒170 東京都豊島区駒込1-37-4 エクセルハイム1F ☎03-5395-1916
■㈱ケイアンドユウ ゲムゲム 〒577 大阪府東大阪市高井田本通5-2 ☎06-783-7855 0120-10-7855
■㈱ケイアイシー 〒141 東京都品川区東五反田4-7-26 ☎03-3280-3351
■㈱キョーワインターナショナル 〒141 東京都品川区西品川2-6-3 ☎03-5496-1046

ビデオゲーム中古基板情報

クライムファイター2	90,000円	'91年	アクション	有	有		富貴商会
ゼクセクス	90,000円	'91年	シューティング	有	有		㈲テクナート
シンプソンズ	88,000円	'91年	アクション	有	有		㈱長屋
ゼクセクス	85,000円	'91年	シューティング	有	有		㈱メッセサンオー
魔獣の王国	78,000円	'87年	アクション	有	有		㈱長屋
サンダークロスII	65,000円	'91年	シューティング	有	有		㈲テクナート
パロディウスだ!	65,000円	'90年	シューティング	有	有		カナヤ商会
サンダークロスII	65,000円	'91年	シューティング	有	有		カナヤ商会
トライゴン	65,000円	'90年	シューティング	有	有		カナヤ商会
出たな!ツインビー	60,000円	'91年	シューティング	有	有	㈲テクナート	
パロディウスだ!	60,000円	'90年	シューティング	有	有		㈲テクナート
タートルズ	60,000円	'90年	アクション	有	有		㈱長屋
サンダークロスII	60,000円	'91年	シューティング	有	有	税込み	創造空間コンボ
パロディウスだ!	58,000円	'90年	シューティング	有	有	税込み	創造空間コンボ
サンダークロスII	55,000円	'91年	シューティング	有	有		アップル㈲ママトップ内
クライムファイター	55,000円	'89年	アクション	有	有	税込み	創造空間コンボ
エイリアンズ	52,000円	'90年	シューティング	有	有	税込み	創造空間コンボ
グラディウスII	50,000円	'88年	シューティング	有	有		カナヤ商会
キューブリック	48,000円	'89年	ブロック	有	有	ツイン16	㈱長屋
グラディウスII	48,000円	'88年	シューティング	有	有	ツイン16	㈱長屋
パロディウスだ!	48,000円	'90年	シューティング	有	有		㈱長屋
トライゴン	45,000円	'90年	シューティング	有	有		㈱キョーワインターナショナル
グラディウスII	45,000円	'88年	シューティング	有	有	税込	イエロゥバッグ
トライゴン	45,000円	'90年	シューティング	有	有		㈱長屋
出たな!ツインビー	45,000円	'91年	シューティング	有	有	税込み	創造空間コンボ
トライゴン	45,000円	'90年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー
出たな!ツインビー	40,000円	'91年	シューティング	有	有		㈱ケイアンドユウゲムゲム
グラディウスIII	40,000円	'89年	シューティング	有	有	税込み	創造空間コンボ
出たな!ツインビー	40,000円	'90年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー
エスケープキッズ	38,000円	'91年	アクション	有	有		㈱長屋
グラディウスIII	38,000円	'89年	シューティング	有	有		㈱長屋
サンダークロス	38,000円	'88年	シューティング	有	有		㈱長屋
サンダークロス	33,000円	'89年	シューティング	有	有	税込み	創造空間コンボ
ライフフォース	30,000円	'87年	シューティング	有	有	税込	イエロゥバッグ
ツインビー	30,000円	'85年	シューティング	有	有	電源付	㈱長屋
A-JAX	30,000円	'87年	シューティング	有	有	税込み	創造空間コンボ
A-JAX	30,000円	'87年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー
グラディウス	28,000円	' 年	シューティング	有	有	税込み	創造空間コンボ
グラディウス	25,000円	'85年	シューティング	有	有	電原付,税込	イエロゥバッグ
ライフフォース	25,000円	'87年	シューティング	有	有		ソフトショップ☆マリオ
ツインビー	25,000円	' 年	シューティング	有	有	税込み	創造空間コンボ
シティーボンバー	25,000円	'87年	カーレース	有	有		カナヤ商会
パンクショット	25,000円	'90年	バスケット	有	有		㈱ケイアイシー
沙羅曼蛇	23,000円	'86年	シューティング	有	有		ソフトショップ☆マリオ
パンクショット	22,000円	'90年	アクション	有	有	税込み	創造空間コンボ
サプライズアタック	18,000円	'90年	アクション	有	有		㈱長屋
パンクショット	18,000円	'90年	スポーツ	有	有		㈱長屋
ジャッカル	15,000円	' 年	シューティング	有	有	税込み	創造空間コンボ
サプライズアタック	12,000円	'90年	アクション	有	有	税込み	創造空間コンボ
リングの王者	12,000円	'88年	アクション	有	有	税込み	創造空間コンボ
魂斗羅	12,000円	' 年	シューティング	有	有	税込み	創造空間コンボ
クォース	10,000円	'89年	パズル	有	有		㈱キョーワインターナショナル
クォース	10,000円	'89年	パズル	有	有		㈱長屋
ミスター五右衛門	10,000円	'86年	アクション	有	有	税込み	創造空間コンボ
ファイナライザー	10,000円	' 年	シューティング	有	有	税込み	創造空間コンボ
グリーンベレー	8,000円	' 年	アクション	有	有	税込み	創造空間コンボ
サーカスチャーリー	8,000円	' 年	アクション	有	有	税込み	創造空間コンボ
クォース	7,000円	'89年	パズル	有	有	税込み	創造空間コンボ
少林寺への道	7,000円	' 年	アクション	有	有	税込み	創造空間コンボ
ザ・ハスラー	6,000円	'87年	ビリヤード	有	有		㈱ケイアイシー
コンバットスクール	5,000円	' 年	シューティング	有	有	税込み,基盤のみ	創造空間コンボ
ザ・ハスラー	3,000円	' 年	スポーツ	有	有	税込み	創造空間コンボ

サクセス

コットン	60,000円	'91年	シューティング	有	有		㈲テクナート

ジャレコ

ファンタズム	70,000円	'91年	アクション	有	有		㈲テクナート
ファンタズム	50,000円	'91年	アクション	有	有		富貴商会
プラスアルファ	40,000円	'90年	シューティング	有	有		㈲テクナート
ファンタズム	40,000円	'91年	アクション	有	有		㈱ケイアンドユウゲムゲム
ロッドランド	40,000円	'90年	アクション	有	有	[illegible]	㈱長屋
ファンタズム	38,000円	'91年	アクション	有	有		㈱ケイアイシー
EDF	35,000円	'91年	シューティング	有	有		㈲テクナート
P-47	35,000円	'88年	シューティング	有	有	メガシステム	カナヤ商会
ワードオブキング	32,000円	'89年	ファイティング	有	有		㈱ケイアンドユウゲムゲム
ロッド・ランド	32,000円	'90年		有	有		㈱ケイアンドユウゲムゲム
プラスアルファ	32,000円	'90年	シューティング	有	有	税込み	創造空間コンボ
天聖龍	28,000円	'89年	シューティング	有	有	ロムキット¥10,000	㈱ケイアイシー
破兆	28,000円	'89年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー
天聖龍	25,000円	'89年	シューティング	有	有		㈱キョーワインターナショナル
P-47	25,000円	'88年	シューティング	有	有		㈱キョーワインターナショナル
EDF	25,000円	'91年	シューティング	有	有		㈱長屋
EDF	25,000円	'91年	シューティング	有	有	税込み	創造空間コンボ
P-47	25,000円	'88年	シューティング	有	有	税込み	創造空間コンボ
キックオフ	25,000円	'90年	スポーツ	有	有	税込み	創造空間コンボ
伊賀忍術伝	20,000円	'88年	アクション	有	有		㈱キョーワインターナショナル
武田信玄	20,000円	'88年	アクション	有	有		㈱キョーワインターナショナル
EDF	18,000円	'91年	シューティング	有	有		㈱メッセサンオー
銀河任侠伝	18,000円	'87年	アクション	有	有		㈱長屋
天聖龍	17,000円	'89年	アクション	有	有		アップル㈲ママトップ内
バルトリック	16,000円	'87年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー
サイキック5	15,000円	' 年	アクション	有	有	税込み	創造空間コンボ
フィールドコンバット	8,000円	' 年	アクションシューティング	有	有	税込み	創造空間コンボ
エクセリオン	7,000円	'84年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー
麻雀革命	6,000円	'90年	麻雀	有	有		㈱キョーワインターナショナル
麻雀ズームイン	6,000円	'90年	麻雀	有	有		㈱キョーワインターナショナル
エクセリオン	6,000円	' 年	シューティング	有	有	税込み	創造空間コンボ
魔界伝説	5,000円	' 年	アクション	有	有	税込み	創造空間コンボ
ノーティボーイ	3,000円	' 年	アクション	有	有	税込み	創造空間コンボ
ポップフレーマー	3,000円	' 年	アクション	有	有	税込み	創造空間コンボ

セガ

クラッチヒッター	98,000円	'91年	野球	有	有		㈲テクナート
D.Dクルー	90,000円	'91年	アクション	有	有		富貴商会
クラッチヒッター	90,000円	'91年	スポーツ	有	有		富貴商会
D.D.クルー	80,000円	'91年	アクション	有	有		㈲テクナート
クラッチヒッター	80,000円	'91年	スポーツ	有	有	税込み,S18	創造空間コンボ
D.Dクルー	80,000円	'91年	アクション	有	有	税込み,S18	創造空間コンボ
コラムス	55,000円	'90年	ブロック	有	有		㈱長屋
ブロクシード	50,000円	'90年	パズル	有	有	システム18	カナヤ商会
ブロクシード	48,000円	'89年	パズル	有	有		ソフトショップ☆マリオ
エイリアンストーム	48,000円	'90年	シューティング	有	有		ソフトショップ☆マリオ
コットン	48,000円	'91年	シューティング	有	有		㈱長屋
スクランブルスピリット	48,000円	'88年	シューティング	有	有	[illegible]	㈱長屋
クイズ宿題を忘れました	42,000円	'91年	クイズ	有	有	税込み,S24	創造空間コンボ
クイズ宿題を忘れました	40,000円	'91年	クイズ	有	有		ソフトショップ☆マリオ
ラフレーサー	40,000円	'89年	カーレース	有	有	税込み,S24,レバー付	創造空間コンボ
ボナンザブラザース	40,000円	'90年	アクション	有	有	システム24	カナヤ商会
シャドーダンサー	35,000円	'90年	アクション	有	有	S18	㈱キョーワインターナショナル
クイズ宿題を忘れました	35,000円	'91年	クイズ	有	有		㈱ケイアンドユウゲムゲム
獣王記	35,000円	'88年	アクション	有	有		㈱長屋
スケ番雀士竜子	35,000円	'88年	麻雀	有	有		㈱ケイアイシー
ボナンザブラザース	34,000円	'90年	アクション	有	有		ソフトショップ☆マリオ
エイリアンストーム	33,000円	'90年	アクション	有	有	S18	㈱キョーワインターナショナル
ムーンウォーカー	33,000円	'90年	アクション	有	有	S18	㈱キョーワインターナショナル
ボナンザブラザーズ	30,000円	'89年	アクション	有	有	S24	㈱キョーワインターナショナル
ゴールデンアックス	30,000円	'89年	アクション	有	有		㈱キョーワインターナショナル
クラックダウン	30,000円	'89年	アクション	有	有		㈲テクナート
ソニックブーム	30,000円	'87年	シューティング	有	有		ソフトショップ☆マリオ
ボナンザブラザース	30,000円	'90年	アクション	有	有	税込み,S24	創造空間コンボ
ゴールデンアックス	30,000円	'89年	アクション	有	有	税込み,S16B	創造空間コンボ
エイリアンシンドローム	28,000円	'85年	アクション	有	有		㈱キョーワインターナショナル
ソニックブーム	28,000円	'85年	シューティング	有	有		㈱キョーワインターナショナル
ボナンザブラザース	28,000円	'90年	アクション	有	有	システム24	㈱メッセサンオー
獣王記	26,000円	'88年	アクション	有	有		㈱ケイアイシー
E-スワット	25,000円	'87年	アクション	有	有		㈱キョーワインターナショナル
レッスルウォー	25,000円	'87年	アクション	有	有		㈱キョーワインターナショナル
コラムス	25,000円	'90年	パズル	有	有		㈱キョーワインターナショナル
スケ番雀士竜子	25,000円	'87年	麻雀	有	有		㈱キョーワインターナショナル
テトリス	25,000円	'88年	パズル	有	有		㈱ケイアンドユウゲムゲム
サンダーフォースAC	25,000円	'90年	シューティング	有	有		カナヤ商会
テトリス	25,000円	'89年	パズル	有	有		㈱ケイアイシー
ダンプ松本	22,000円	'87年	女子プロ	有	有		㈱ケイアイシー
ダンプ松本	20,000円	'87年	プロレス	有	有		㈱キョーワインターナショナル
テトリス	20,000円	'88年	パズル	有	有		㈱キョーワインターナショナル
レッスルウォー	20,000円	'89年	プロレス	有	有		㈲テクナート
ファンタジーゾーン	20,000円	'86年	シューティング	有	有		㈱ケイアンドユウゲムゲム
レッスルウォー	20,000円	'89年	プロレス	有	有		㈱ケイアイシー
オーライル	18,000円	'90年	アクション	有	有	16B	㈱長屋
サンダーフォースAC	18,000円	'90年	シューティング	有	有		㈱長屋
忍者プリンセス	18,000円	'85年	シューティング	有	有		カナヤ商会
フラッシュポイント	17,000円	'89年	パズル	有	有		ソフトショップ☆マリオ
ファンタジーゾーン	15,000円	'85年	シューティング	有	有		㈱キョーワインターナショナル
M.V.P	15,000円	'90年	野球	有	有		㈱ケイアンドユウゲムゲム
MVP	15,000円	'90年	野球	有	有	16Bボード,ロムキット¥7,000	㈱長屋
MVP	15,000円	'90年	スポーツ	有	有	税込み,S16B	創造空間コンボ
フラッシュポイント	15,000円	'90年	パズル	有	有	税込み,S16B	創造空間コンボ
ファンタジーゾーン	15,000円	' 年	シューティング	有	有	税込み,S16	創造空間コンボ
モンスターレア	15,000円	' 年	アクション	有	有	税込み,S16	創造空間コンボ
アッポー	15,000円	'84年	プロレス	有	有		カナヤ商会
サンダーフォースAC	12,000円	'90年	シューティング	有	有		㈱キョーワインターナショナル
アッポー	12,000円	' 年	アクション	有	有	税込み	創造空間コンボ
モンスターランド	12,000円	' 年	アクション	有	有	税込み	創造空間コンボ
ワンダーボーイ	12,000円	'86年	アクション	有	有		㈱ケイアイシー
コラムスII	10,000円	'90年	パズル	有	有		㈱キョーワインターナショナル
MVP	10,000円	'90年	スポーツ	有	有	税込	イエロゥバッグ
アッポー	10,000円	'84年	プロレス	有	有		㈱ケイアンドユウゲムゲム
コラムスII	10,000円	'90年	ブロック	有	有		㈱長屋
サンダーフォースAC	8,000円	'90年	シューティング	有	有		アップル㈲ママトップ内
青春スキャンダル	7,000円	' 年	アクション	有	有	税込み	創造空間コンボ

セタ

スーパーリアル麻雀PIII	24,800円	'88年	麻雀	有	有		ソフトショップ☆マリオ
麻雀遊技	15,000円	'90年	麻雀	有	有		㈱ケイアイシー
スーパーリアル麻雀PII	10,000円	'87年	麻雀	有	有		㈱ケイアイシー
スーパーリアル麻雀PII	8,000円	'87年	麻雀	有	有		㈱キョーワインターナショナル

タイトー

メタルブラック	188,000円	'91年	シューティング	有	有		㈲テクナート
麻雀クエスト	120,000円	'91年	麻雀	有	有		㈲テクナート
ガンフロンティア	98,000円	'91年	シューティング	有	有	F2ロムキット¥18,000	㈱長屋
ミズバグ大冒険	98,000円	'90年	アクション	有	有	F2システム	㈱長屋
キャメルトライ	75,000円	'91年	アクション	有	有	センサー付	㈱キョーワインターナショナル
ガンフロンティア	75,000円	'90年	シューティング	有	有	税込	イエロゥバッグ
ルナーク	70,000円	'91年	アクション	有	有	税込み,海外版	創造空間コンボ
レゾン	65,000円	'91年	シューティング	有	有		ソフトショップ☆マリオ
チャンピオンレスラー	60,000円	'89年	プロレス	有	有		㈱ケイアンドユウゲムゲム
ギャルズパニック	58,000円	'90年	パズル	有	有		㈱長屋
ゆうゆのクイズでGo!Go!	55,000円	'91年	クイズ	有	有	ロムキット¥15,000	㈱ケイアンドユウゲムゲム
ルナーク	55,000円	'91年	ファイティング	有	有		㈱ケイアンドユウゲムゲム
ルナーク	55,000円	'91年	アクション	有	有		アップル㈲ママトップ内
ギャルズパニック	40,000円	'91年	パズル	有	有		富貴商会
スカイスマッシャー	40,000円	'90年	シューティング	有	有		㈱長屋
ハレーズコメット	38,000円	'86年	シューティング	有	有		ソフトショップ☆マリオ
カダッシュ	32,000円	'90年	アクション	有	有	税込み	創造空間コンボ
カダッシュ	30,000円	'90年	アクション	有	有		㈱長屋
TATSUJIN	28,000円	'88年	シューティング	有	有		㈱長屋
レインボーアイランド	28,000円	'88年	アクション	有	有		カナヤ商会
カダッシュ	28,000円	'90年	アクション	有	有		㈱ケイアイシー
あしたのジョー	25,000円	'90年	ボクシング	有	有		㈱長屋
究極タイガー	25,000円	'87年	シューティング	有	有		㈱長屋

■メッセサンオー　〒101 東京都千代田区外神田3-14-8 ☎03-3255-3453
■㈲テクナート　〒556 大阪市浪速区日本橋4-2-20 コア日本橋2F ☎06-643-7641
■カナヤ商会　〒532 大阪市淀川区東三国2-28-10 ☎06-395-0272
■イエロゥバッグ　〒600 京都市下京区七条河原町北西角 コスモSt河原町1F ☎075-343-4860

ビデオゲーム中古基板情報

バブルボブル	25,000円	'86年	アクション	有	有	税込み	創造空間コンボ
究極タイガー	25,000円	'87年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ハレーズコメット	23,000円	'86年	シューティング	有	有		㈱玉屋
マスターオブウェポン	20,000円	'88年	シューティング	有	有		㈱キョーワインターナショナル
地獄めぐり	20,000円	' 年	ファイティング	有	有		㈱ケイアンドユウゲムゲム
ハレーズコメット	20,000円	'86年	シューティング	有	有	税込み	創造空間コンボ
究極タイガー	19,000円	'87年	シューティング	有	有		ソフトショップ☆マリオ
究極タイガー	18,000円	'88年	シューティング	有	有	税込み	創造空間コンボ
ガンフロンティア	18,000円	'91年	シューティング	有	有	ROMボード	㈱ケイアイシー
MJ12	18,000円	'90年	シューティング	有	有	ROMボード	㈱ケイアイシー
マスターオブウェポン	18,000円	'89年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー
功里金団	15,000円	'88年	アクション	有	有		㈱玉屋
功里金団	13,000円	'88年	アクション	有	有		㈱メッセサンオー
中華大仙	12,000円	'88年	シューティング	有	有		カナヤ商会
功里金団	10,000円	'88年	アクション	有	有	税込み	創造空間コンボ
あしたのジョー	10,000円	'90年	アクション	有	有	税込み	創造空間コンボ
火激	8,000円	'88年	アクション	有	有		㈱玉屋
ダイナマイトリーグ	8,000円	'90年	野球	有	有		㈱ケイアイシー
スラップファイト	7,000円	'86年	シューティング	有	有	税込み	創造空間コンボ
中華大仙	7,000円	'88年	シューティング	有	有	税込み	創造空間コンボ
中華大仙	6,000円	'88年	シューティング	有	有		㈱キョーワインターナショナル
パズニック	6,000円	'90年	パズル	有	有		㈱キョーワインターナショナル
タイガーヘリ	6,000円	' 年	シューティング	有	有		㈱ケイアンドユウゲムゲム
奇々怪界	5,000円	'86年	アクション	有	有	税込	イエロゥバッグ
イスパイアル	5,000円	' 年	シューティング	有	有	税込み	創造空間コンボ
奇々怪界	5,000円	' 年	シューティング	有	有	税込み	創造空間コンボ
チャイニーズヒーロー	4,000円	' 年	アクション	有	有	税込み	創造空間コンボ
女子バレー	2,000円	' 年	スポーツ	有	有	税込み	創造空間コンボ

データイースト

キャプテンアメリカ	178,000円	'91年	アクション	有	有		㈲テクナート
デスブレイド	70,000円	'91年	アクション	有	有		㈲テクナート
ロボコップII	68,000円	'91年	アクション	有	有		㈱玉屋
ジョー&マック	58,000円	'91年	アクション	有	有		㈱玉屋
サンダーゾーン	55,000円	'91年	アクション	有	有		富貴商会
サンダーゾーン	52,000円	'91年	アクション	有	有	税込み	創造空間コンボ
空牙	48,000円	'90年	シューティング	有	有		㈱玉屋
サンダーゾーン	48,000円	'91年	アクション	有	有		㈱玉屋
クルードバスター	38,000円	'90年	シューティング	有	有		㈱玉屋
ファイティングファンタジー	30,000円	' 年	ファイティング	有	有		㈱ケイアンドユウゲムゲム
エドワードランディ	25,000円	'91年	ファイティング	有	有		㈱ケイアンドユウゲムゲム
チェルノブ	25,000円	' 年	アクションシューティング	有	有		㈱ケイアンドユウゲムゲム
ロボコップ	25,000円	'88年	アクション	有	有		㈱ケイアイシー
ダークシール	24,000円	'90年	アクション	有	有	税込み	創造空間コンボ
アクトフェンサー	18,000円	'89年	アクション	有	有		㈱玉屋
スーパーバーガータイム	18,000円	'90年	アクション	有	有		㈱玉屋
B-ウイング	15,000円	'84年	シューティング	有	有		㈲テクナート
ザビガ	15,000円	'84年	シューティング	有	有		㈲テクナート
スーパーバーガータイム	15,000円	'90年	アクション	有	有	税込み	創造空間コンボ
ワンダープラネット	15,000円	' 年	シューティング	有	有	税込み	創造空間コンボ
ロボコップ	12,000円	'88年	アクション	有	有	税込み	創造空間コンボ
Bウィング	10,000円	'87年	シューティング	有	有		カナヤ商会
スタジアムヒーロー	8,000円	'88年	野球	有	有		㈱玉屋
キャプテンシルバー	8,000円	' 年	アクション	有	有	税込み	創造空間コンボ
サイドポケット	7,000円	'89年	ビリヤード	有	有		アップル㈲ママトップ内
空手道	7,000円	' 年	アクション	有	有	税込み	創造空間コンボ

テクノスジャパン

WWFレッスルフェスト	80,000円	'91年	プロレス	有	有		㈲テクナート
スーパースターズ	55,000円	'89年	プロレス	有	有		㈲テクナート
スーパースターズ	48,000円	'89年	プロレス	有	有	税込み	創造空間コンボ
コンバットライブス	40,000円	'90年	アクション	有	有		カナヤ商会
ダブルドラゴンIII	30,000円	'90年	アクション	有	有		ソフトショップ☆マリオ
ダブルドラゴンII	28,000円	'89年	アクション	有	有		㈱玉屋
コンバットライブス	25,000円	'90年	アクション	有	有		㈱玉屋
ダブルドラゴンIII	25,000円	'90年	アクション	有	有		㈱玉屋
ダブルドラゴンIII	25,000円	'90年	アクション	有	有		㈱ケイアイシー
コンバットライブス	22,000円	'90年	アクション	有	有	税込み	創造空間コンボ
ダブルドラゴンII	20,000円	'89年	アクション	有	有		ソフトショップ☆マリオ
ダブルドラゴンIII	20,000円	'91年	アクション	有	有	税込み	創造空間コンボ
コンバットライブス	15,000円	'90年	ファイティング	有	有		㈱ケイアンドユウゲムゲム
ダブルドラゴン	15,000円	' 年	アクション	有	有	税込み	創造空間コンボ
熱血硬派くにお君	8,000円	'86年	アクション	有	有		㈱ケイアイシー
熱血高校ドッジボール	6,000円	'86年	スポーツ	有	有		㈱ケイアイシー
エキサイティングアワー	4,000円	' 年	プロレス	有	有	税込み	創造空間コンボ
西遊降魔録	4,000円	'87年	アクション	有	有	税込み	創造空間コンボ
熱血硬派くにお君	4,000円	'86年	アクション	有	有	税込み	創造空間コンボ
熱血高校ドッジボール	4,000円	'87年	アクション	有	有	税込み	創造空間コンボ

テクモ

サンダードラゴン	88,000円	'91年	シューティング	有	有		㈱玉屋
サンダードラゴン	80,000円	'91年	シューティング	有	有		㈱ケイアンドユウゲムゲム
サンダードラゴン	72,000円	'91年	シューティング	有	有	税込み	創造空間コンボ
サンダードラゴン	65,000円	'91年	シューティング	有	有		富貴商会
クイズ学園パラダイス	65,000円	'91年	クイズ	有	有		㈱玉屋
雷牙	40,000円	'91年	シューティング	有	有	税込み	創造空間コンボ
ワールドカップ'90	35,000円	'90年	サッカー	有	有		㈱ケイアンドユウゲムゲム
スーパーピンボールアクション	30,000円	'91年	ピンボール	有	有		㈲テクナート
ワイルドファング	28,000円	'89年	アクション	有	有		カナヤ商会
ストライクガンナー	25,000円	'91年	シューティング	有	有		㈱ケイアンドユウゲムゲム
ワイルドファング	25,000円	'89年	アクション	有	有	税込み	創造空間コンボ
スターフォース	10,000円	' 年	シューティング	有	有		㈱ケイアンドユウゲムゲム
ガンディーラー	7,000円	'90年	パズル	有	有	税込み	創造空間コンボ
タンクバスターズ	6,000円	' 年	アクション	有	有	税込み	創造空間コンボ
ガンディーラ	6,000円	'90年	パズル	有	有		㈱ケイアイシー
スターフォース	5,000円	'84年	シューティング	有	有		アップル㈲ママトップ内
ガズラー	5,000円	' 年	アクション	有	有	税込み	創造空間コンボ

東亜プラン

TATSUJIN	55,000円	'88年	シューティング	有	有		カナヤ商会
アウトゾーン	50,000円	'90年	アクション	有	有		㈲テクナート
アウトゾーン	48,000円	'90年	アクション	有	有		㈱玉屋
鮫!鮫!鮫!	48,000円	'89年	シューティング	有	有		㈱玉屋
ヴィマナ	40,000円	'91年	シューティング	有	有		㈲テクナート
大旋風	18,000円	'89年	シューティング	有	有		㈱キョーワインターナショナル

ナムコ

ワルキューレの伝説	140,000円	'89年	アクション	有	有	ロムキット¥45,000	㈱ケイアンドユウゲムゲム
タンクフォース	138,000円	'91年	シューティング	有	有		㈲テクナート
アサルト	115,000円	'88年	シューティング	有	有	システムII, P付	カナヤ商会
アサルト	110,000円	'88年	シューティング	有	有	レバー2ケ付	㈱キョーワインターナショナル
ドラゴンセイバー	110,000円	'90年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ドラゴンセイバー	108,000円	'90年	シューティング	有	有	税込み	創造空間コンボ
バーニングフォース	93,000円	'89年	シューティング	有	有	[illegible]	㈱玉屋
ローリングサンダーII	93,000円	'91年	アクション	有	有	[illegible]	㈱玉屋
球界道中記	88,000円	'90年	野球	有	有	[illegible]	㈱玉屋
バーニングフォース	88,000円	'89年	シューティング	有	有	税込み	創造空間コンボ
ローリングサンダーII	88,000円	'91年	アクション	有	有	税込み	創造空間コンボ
ローリングサンダーII	88,000円	'91年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー
バーニングフォース	88,000円	'89年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー
ローリングサンダーII	83,000円	'90年	アクション	有	有		㈱キョーワインターナショナル
球界道中記	83,000円	'90年	野球	有	有		㈱キョーワインターナショナル
スプラッタハウス	65,000円	'88年	アクション	有	有	ロムキット¥20,000	㈱ケイアンドユウゲムゲム
ベラボーマン	60,000円	'88年	アクション	有	有	委託品	㈱ケイアイシー
ギャラガ88	48,000円	'88年	シューティング	有	有	[illegible]	㈱玉屋
メルヘンメイズ	45,000円	'88年	アクション	有	有		㈱キョーワインターナショナル
ワールドコート	45,000円	'88年	テニス	有	有		カナヤ商会
ピストル大名の冒険	40,000円	'90年	シューティング	有	有	[illegible]	㈱玉屋
スプラッタハウス	38,000円	'88年	アクション	有	有		富貴商会
ブラストオフ	35,000円	'89年	シューティング	有	有		㈱玉屋
ロンパーズ	35,000円	'89年	アクション	有	有		㈱玉屋
ロンパーズ	32,000円	'89年	アクション	有	有	税込み	創造空間コンボ
倉庫番	30,000円	'90年	パズル	有	有		㈱キョーワインターナショナル
妖怪道中記	30,000円	'87年	アクション	有	有		㈱キョーワインターナショナル
ワールドコート	30,000円	'88年	スポーツ	有	有		㈱キョーワインターナショナル
ピストル大名の冒険	30,000円	'90年	シューティング	有	有	ロムキット¥10,000	㈱ケイアンドユウゲムゲム
ワールドスタジアム'90	30,000円	'90年	野球	有	有		㈱ケイアンドユウゲムゲム
デンジャラスシード	30,000円	'89年	シューティング	有	有	税込み	創造空間コンボ
源平討魔伝	28,000円	'86年	アクション	有	有		㈱玉屋
ピストル大名の冒険	28,000円	'90年	シューティング	有	有	税込み	創造空間コンボ
ワールドスタジアム90	25,000円	'90年	スポーツ	有	有	税込み	創造空間コンボ
ボスコニアン	25,000円	'81年	シューティング	有	有		カナヤ商会
パラデューク	25,000円	'86年	シューティング	有	有	委託品	㈱ケイアイシー
ワールドスタジアム89	24,000円	'89年	スポーツ	有	有	税込み	創造空間コンボ
倉庫番DX	24,000円	'90年	パズル	有	有	税込み	創造空間コンボ
パラデューク	23,000円	' 年	アクションシューティング	有	有		㈱ケイアンドユウゲムゲム
源平討魔伝	23,000円	'86年	アクション	有	有	税込み	創造空間コンボ
モトス	23,000円	' 年	アクション	無	有		カナヤ商会
ワールドスタジアム	19,000円	'88年	スポーツ	有	有	税込	イエロゥバッグ
マーベルランド	18,000円	'90年	アクション	有	有	ロムキット	ソフトショップ☆マリオ
ドラゴンセイバー	18,000円	'90年	シューティング	有	有	ロムキット	ソフトショップ☆マリオ
ローリングサンダーII	18,000円	'91年	シューティング	有	有	ロムキット	ソフトショップ☆マリオ
メルヘンメイズ	18,000円	'88年	アクション	有	有	ロムキット	ソフトショップ☆マリオ
デンジャラスシード	15,000円	'89年	シューティング	有	有	ロムキット	ソフトショップ☆マリオ
ギャラガ88	15,000円	'87年	シューティング	有	有	ロムキット	ソフトショップ☆マリオ
ドラゴンスピリット	15,000円	'87年	シューティング	有	有	ロムキット	ソフトショップ☆マリオ
ピストル大名の冒険	15,000円	'90年	シューティング	有	有		ソフトショップ☆マリオ
ギャプラス	13,000円	' 年	シューティング	有	有	税込み	創造空間コンボ
ゼビウス	10,000円	'82年	シューティング	有	有	税込	イエロゥバッグ
銀河任侠伝	10,000円	' 年	ファイティング	有	有		㈱ケイアンドユウゲムゲム
バーニングフォース	8,000円	'89年	シューティング	有	有	ロムキット	ソフトショップ☆マリオ
ギャプラス	8,000円	'84年	シューティング	有	有		アップル㈲ママトップ内
球界道中記	5,000円	'90年	野球	有	有	ROMキット	㈱メッセサンオー

日本物産

LDクイズ	100,000円	'91年	クイズ	有	有		㈲テクナート
トリプルウォーズII	15,000円	'90年	麻雀	有	有	税込み	創造空間コンボ
トリプルウォーズ	13,000円	'90年	麻雀	有	有	税込み	創造空間コンボ
麻雀刺客	10,000円	'88年	麻雀	有	有	税込み	創造空間コンボ
沈黙の艦隊	9,000円	' 年	麻雀	有	有		㈱メッセサンオー
テラクレスタ	8,000円	' 年	シューティング	有	有	税込み	創造空間コンボ
アマテラス	7,000円	' 年	シューティング	有	有	税込み	創造空間コンボ
ギャリバレ	7,000円	' 年	シューティング	有	有	税込み	創造空間コンボ
テラクレスタ	5,000円	'85年	シューティング	有	有		アップル㈲ママトップ内
Gメン89	5,000円	'89年	麻雀	有	有	税込み	創造空間コンボ

パルコシステム

アグレス	58,000円	'91年	パズル	有	有		㈱玉屋

バンプレスト

SDガンダム	118,000円	'91年	シューティング	有	有	税込み	創造空間コンボ
SDガンダム	75,000円	'91年	アクション	有	有		㈲テクナート
SDガンダム	65,000円	'91年	シューティング	有	有		㈱ケイアンドユウゲムゲム
ウルトラマン	55,000円	'91年	アクション	有	有		カナヤ商会
ウルトラマン	40,000円	'91年	アクション	有	有		㈲テクナート
ウルトラマン	40,000円	'91年	ファイティング	有	有		㈱ケイアンドユウゲムゲム
ウルトラマン	40,000円	'91年	アクション	有	有	税込み	創造空間コンボ

ビデオシステム

F-1グランプリ	225,000円	'91年	カーレース	有	有		㈲テクナート
スーパーバレー91	90,000円	'91年	バレーボール	有	有		㈲テクナート
ターボフォース	60,000円	'91年	カーアクション	有	有		㈱玉屋
ターボフォース	60,000円	'91年	シューティング	有	有	税込み	創造空間コンボ
ウエルトリス	18,000円	'91年	パズル	有	有		㈱玉屋
スーパーバレーボール	15,000円	'89年	バレー	有	有		㈱ケイアンドユウゲムゲム
ラビオレプス	12,000円	'87年	シューティング	有	有	税込み	創造空間コンボ
パイプドリーム	12,000円	'90年	パズル	有	有		カナヤ商会
ハットリス	4,000円	'90年	アクションパズル	有	有		㈱メッセサンオー

UPL

ハチャメチャファイター	120,000円	'91年	シューティング	有	有		㈲テクナート
アクロバットミッション	65,000円	'91年	シューティング	有	有		ソフトショップ☆マリオ
アクロバットミッション	65,000円	'91年	シューティング	有	有		㈱玉屋
アクロバットミッション	58,000円	'91年	シューティング	有	有	税込み	創造空間コンボ
ブラックハート	35,000円	'91年	シューティング	有	有		㈱玉屋

■㈱玉屋　〒168 東京都杉並区和泉2-1-26 ☎03-3323-5524
■ソフトショップ★マリオ　〒390 長野県松本市あがた1-2-16 ☎0263-36-5536
■アップル　〒420 静岡県静岡市東千代田1-7-8 ㈲ママトップ内 ☎054-263-2406
■富貴商会　〒607 京都市山科区西野広見町32-2 リネンビル3F ☎075-595-1136

It's a PONY

F1マッハ55(ゴーゴー)計画

なんだ，このタイトルは？　まあ，かのレースアニメの名作タイトル，それに欽ちゃん&二郎さんの"コント55号"がミックスしたぐらいに考えてほしい。マッハのスピードと強力な笑い。これでしょ，今年の目標は。

ポニーキャニオン映像制作本部
プロモーション室
〒102東京都千代田区九段北4-3-31

A&D®
ドラゴン・オブ・フレイム

PC-9801/FM TOWNS

お待たせ！　アクションRPG「ヒーロー・オブ・ランス」の続編がついに登場なのであーる・カポネ。スリルとチャレンジ満載のこのゲーム，全米NO.1の人気を誇るファンタジー小説「ドラゴンランス戦記2 城砦の赤竜」（富士見文庫）を完全ゲーム化したもの。PC-9801(1/21発売・¥8,800）とハイクオリティなグラフィックが光るFM TOWNS CD-ROM版(1/21発売・¥9,800)のどちらを選ぶかは……キミの自由ですぞ。



CD

ヴァーチャルオーディオF－1
THE EXHAUST SOUND

最先端の立体音響により，大迫力のF1エグゾーストサウンドが，キミの頭の中を駆けめぐる。セナ，マンセルらのアクセルワークまで分かり，'91鈴鹿の興奮が疑似体験できる，これぞ驚異の70分だ！
1/21発売・¥2,800



メタルブラック／タイトー

タイトーの最新シューティング「メタルブラック」がついに1500シリーズに登場。オリジナル完全収録はもちろん，ゲームオリジナル音をマルチレコーディングしたZUNTATA NIXも収録。1/21発売・¥1,500

ストII　豪華ラインナップ

LD
STREET FIGHTER II ～場外乱闘編～
ゲーメスト天才集団が全精力を注ぎ，華麗なワザを徹底的に見せてくれるのが，このLD。手に汗にぎる対戦プレーもバッチリ収録。キャラ大好きファンのために，ナレーションで全キャライラストや秘データーの紹介してるんだぜ。
1/21発売・¥5,800

CD NOW ON SAIL
STREET FIGHTER II
－G.S.M. CAPCOM4－／ALFA LYRA
ストIIのオリジナルバージョン完全収録を含むオムニバスアルバム。2枚組：¥3,500

STREET FIGHTER II ～IMAGE ALBUM～
－G.S.M. CAPCOM－／ALFA LYRA
タイトルデモ，四天王メドレー，8キャラのオールアレンジアルバム。¥2,500だよ～ん。

VIDEO & LD NOW ON SAIL
STREET FIGHTER II －G.L.V.SERIES－
エンディングまでを完全収録！　天才ゲーマーMr.まさし君によるパーフェクト攻略ビデオ（¥5,800）。LD版（¥4,900）も登場だ。

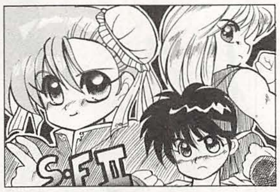
金賞　第1回「ストII」イラスト大展覧会開催

昨年募集した「ストII」のイラスト。これがけっこう反響を呼んでポニーキャニオンにガンガン届いた。とくに応募者は女のコが多かったのが特徴。まあ，金賞から佳作までシカとご覧になって遊ばせ



▲おめでとう！　栄ある金賞は福岡県の月成康子ちゃんに決定～。構図もいいし，インパクトもあった。このままプロを目指すべきだ!?

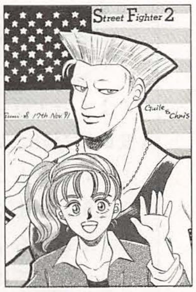
銀賞



▶宮城県・鹿野泉。これはキャラクターへの愛が伝わってくるよん。



▶茨城県・時野谷奈津子。この憂いを帯びた表情。うん，たまらん。



▶札幌市・鈴木ルミ。蛍光ペンの線が見えなくて残念。でも許してね。

佳作

北海道・庭山美奈子



茨城県・木沢陽子



栃木県・糀谷隆雄



ドクター轟の「ありがとう」

というわけで，イラストを送ってくれたみんな，ホントーにありがとう。審査に関してはサイトロン・アンド・アートAV制作部の安藤"モト"冬樹氏にも参加していただき，のべ3日間の厳しい話し合いの末にこのような結果となった次第だ（ペンネームは割愛したヨ）。レヴェルの高い展覧会だったなと自画自賛する今日このごろである。エッヘン！

WOLF GAMERS

■お便りのあて先　〒170 東京都豊島区北大塚2-10-6　6セントラルビル6F　ウルフ・チーム　WOLF GAMERS

古代中国名将列伝 巻の十 張嶷伝

三国志演義において諸葛亮の南征はヤマ場の一つで、七擒七縦の故事はここから生まれている。そのほかにも、生け贄の替わりに考えたのが饅頭の始まりだったりと（当然、嘘ではあるが）民間伝承の中にも影響を与えている。民間伝承といえば、制圧された諸族の中でも彝族の伝承では、諸葛亮と彝族の族長ゾトアオ（孟獲）の戦いでは七回の戦闘中、諸葛亮が勝ったのは四回で残りの三回は孟獲が勝ったと言う異説もあり、ここからも諸葛亮南征の知名度の高さがうかがえる。張嶷は、この南征の前後に活躍した武将の一人である。

羌族（中国西方の異民族）が反乱を起こした時の事である。張嶷は馬忠の配下として別動隊を率いて本隊と別れて先行し、他里（地名）を偵察したところ、敵は険阻な地形に陣取って守りを固くしていた。彼は、攻撃することは不可能に思い、通訳を派遣して彼らを説得して言った。「汝らの反乱で良民が被害を受けている為、討伐命令が出た。もし服従して兵糧を提出するならその報いは百倍となってかえるが、そうでなければ雷の如く攻撃し、稲妻の如く打ち滅ぼすぞ」と。敵将はこれを聞いて恐れを抱いて降伏し、兵糧を提出して軍を通過させた。これを聞いた他の部族はあるいは恐れ降伏し、あるいは山に逃げ隠れた。張嶷はこれを追撃して打破り、反乱を平定したのである。このように彼は、馬忠の配下において全軍第一の手柄を立てるのが常だった。

また、異民族の統治にも能力を発揮した。恩義と信義をもって彼らに接したため、彼の統治する郡は反乱がほとんど発生せず、帰任する時も、民が乗物にすがって泣き悲しむほどだった。ただ、異民族の地に長く居たため風土病になり、都に帰った後も杖にすがって歩くのがやっとであった。

後に、姜維に従い魏を攻撃した時に戦死したが、味方の損害の倍以上の敵を倒している。

異民族は彼の死を聞き、涙を流して悲しみ、彼の為に廟を立て、四季ごとと洪水・干魃がある度に彼を祭ったという。　（おお）

ポッポーズ襲われ大怪我！

ウルフ ファイティングポッポーズ BATTLE 3

ポッポーズは先月、忙しいスケジュールの合間に旅へ出たのだった。もちろん準備には余念がなかった。空も秋晴れ、のんびりした旅にもそろそろ飽きて、何かないものかと思っていたときだった。目の前に黒い影が横切ったのだ。一瞬の出来事だった。気がついたときは全身に傷を負っていた。

黒い影の男は、鈍い光を放つナタのような物を手にしていた。この男に出会うのは初めてではないが、流れる血に汗が混ざり、傷口に染みるころには後悔の念が湧き上がった……

突然、電話が鳴った。受話器をとると友人からの夕食の誘いであった。

私はデータをセーブするとコートをはおって外に出たのだった。ポッポーズはＲＰＧタイプのゲームは苦手だった……（笑）

さあ前フリが長くなってしまったけど、今月もプロレスラーのトレーニングを紹介しよう。「コシティ」道具の名前だがこれを聞いてピンときた人は古くからプロレスを知っている人だろう。なぜならアントニオ猪木が、新日プロを設立した時の話だからだ。

それは当時、完全に猪木をバックアップしていたカール・ゴッチが送ったものだ。

木を三角の形に削りだしたものを、肩の上で前後にまわすという単純な物だが、重いものは60kgを越えるものもあるという。

（ポッポーズ１号）

浜さんのみんなで遊ぼう!



▲新潟県 スチールひとしさん



▲埼玉県 遊軌しみさん



▲埼玉県 神崎りょう太さん



▲埼玉県 浅井直さん

ようっ！浜だ。今月のこのコーナーは少々変則的な形でお送りすることになる。

と、いうのもこの原稿を書いているのは12月の上旬。つまり年末進行の為に入稿を早くしなくてはならないからだ。

今の時点では、どのイラストを掲載するか決める事はできないので、申し訳ないがコメントは休ませて頂く。

では、来月はいつものように会おう！　（浜）



▲大阪府 天照ぐららさん



▲埼玉県 にしき士郎さん

月刊戦車

MISSION 4

このところソビエト情勢がめまぐるしく変化し、何と連邦が解体してしまった。NATO諸国の今後の軍事ドクトリンがどうなるか興味のあるところである。今後のMBTの姿はどうなるであろうか？

●2000年代のMBT

今後のMBTの姿を考えるにあたって、湾岸戦争の教訓を考慮するべきである。

さて、今回の戦争でとくに目をひいたのはマーベリックなどのASM(空対地ミサイル)等の航空機発射型の対戦車兵器である。

2000年代戦車の課題は、これらに対する抵抗力であると思われる。

今後登場する戦車は生存性の向上が中心となってゆくであろう。

しかし、上面を前面装甲なみに厚くすることは重量の制限のため不可能である。

よってMBTレイアウトの変更をよぎなくされるであろう。重量を増さずに防御力をあげる方法は、オーバーヘッドガンが挙げられる。無人の小型砲塔を背負うように配置し、ういた重量を防御に回す方法である。

更に人員保護のためASMのターゲットとなる熱源（エンジン）と戦闘室を離す。エンジンは今後もディーゼルが主流となると思われるためエンジン後方に燃料を置く。

そして砲システムをその後、最後に戦闘室を配置する。(メルカバに類似する)

行進間射撃の能力、夜間戦闘能力の更なる向上が求められるため、価格の大半が電子装置に占められる様になるであろう。

（パンツァー・オーミ）



▲香川県 きづきさん



▲山形県 犬塚信乃さん



▲東京都 悲願禁煙さん



▲大阪府 えーすさん



▲兵庫県 超爆ZIZONEさん



▲鳥取県 LINDAさん



▲静岡県 くろま部真さん



▲熊本県 LIGHTFOXさん

ベーマガ

B・M CANDY

旅路の果てに　（G）



お知らせ

●月刊戦車2号車

はーい！シルカです。以前、月刊戦車でプレゼントの告知をしたのを覚えていますか？遅くなっちゃったけど当選者の発表をします。

ちょっとハガキが少なかったので、応募してくれた方全員に写真を差しあげます。

(901戦車)

神奈川県／佐藤真一さん　新潟県／TKさん

東京都／森田敏英さん

(87式対空自走砲)

埼玉県／GEARさん　三重県／林寿弥さん

北海道／重歩兵さん　福島県／木下和義さん

おめでとうございました。　（シルカ）

エニックス通信

発売元：㈱エニックス・ソフトウェア企画部
〒169
東京都新宿区大久保1-11-3
大東ビル5F

1992年 新春、エニックスが送るスパーファミコン用ソフト!!

Soul Blader
ソウルブレイダー

プロローグ

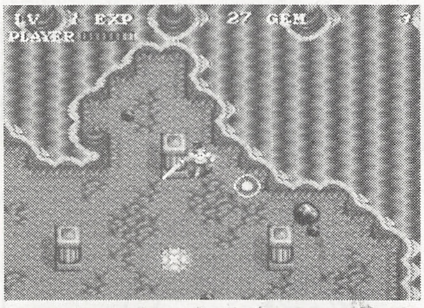
欲張りな王が，ある日レオという天才発明家のことを耳にして，黄金を作らせようと企み，レオを監禁しました。しかし，実際にできあがったのは，なんと悪魔を呼び出す機械でした。悪魔と取り引きすれば，どんな願いでもかなうというので，生命ひとつと引き換えに王は黄金を手に入れました。

生物の命は沢山あるのだからと，王がひとつ，またひとつと命を黄金に変えていってしまったために，とうとう地上には生き物の姿がほとんど見えなくなってしまいました。そんな地上の様子を見かねて，天空より降りてきた者がありました。彼には地上の生命を取り戻すと言う使命を与えられています。それが主人公である貴方なのです。

ゲームの概要

貴方は，剣と自分の周りを回っているソウルから放つ数々の魔法を駆使して，魔物と戦い，その巣を封印して下さい。封印することによって道が開けたり，アイテムが手に入ったり，生物の魂を解放することができます。また，解放された生物に話しかけると，いろいろな情報やアイテムを入手できます。

モンスターの巣を全て封印して，町や村を元の活気ある状態に戻して下さい。ただし，各町には魔物達を操っているボスモンスターがいます，そのボスを倒すことによりその町は完全に魔物の手から解放されるのです。



制作スタッフ

シナリオ……宮崎　友好
プログラム……橋本　昌哉
グラフィック……真島　真太郎・㈱クインテット
作曲……タケカワ　ユキヒデ
編曲……KAZZ TOYAMA
音楽データ作成……㈱アメニティ
企画・製作……㈱エニックス

◇　◇　◇

アクトレイザーに続く，㈱クインテットの第2弾！

音楽は，タケカワ　ユキヒデ氏が担当。グラフィックには，JESUSⅡ他，パソコンソフトでは実績のある真島真太郎氏が，初参加。多彩な仕掛，様々なエピソードがおりなすストーリー。きっと満足していただけると自負しております。

ジャンル：ARPG
対応機種：スーパーファミコン
価格：8,800円（税別）
発売日：1992/1/31

お手紙下さい

エニックス通信ではみなさんのイラスト，ご意見など楽しいお便りをお待ちしております。お便りはぜひともハガキでお願いします。イラストは，カラーだときれいに印刷されませんので，白黒で濃淡のはっきりした作品がベターです。

エニックスのキャラクターを主人公とした4コマ漫画，ショートストーリー，時節に合ったもの，新作ソフトのイラストは掲載される可能性大ですよ。

エニックス通信は，皆様が作るページです。ボツを恐れずドシドシ送って下さいね。

編集後記

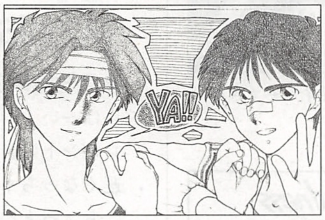
新年明けましておめでとうございます。今年もすでに，数本のゲームソフトの発売が決まっております。昨年同様今年もエニックスソフトをどうぞよろしくお願い致します。

＜ポコ＞

エニックス展



ジザースⅡの速雄とテレーズでしょうか？
どうもありがとう。
新潟県：スチールひとし



こちらは，速雄と和也ですね。ゲームもやってくれたそうでありがとう。
山口県：王武漢



この誌面を目にするころには発売されていると思います。どうぞよろしく。
神奈川県：ほしまる

あの無表情な顔でけっこう言うんですよねこういうこと。
埼玉県：浅井　直





こちらもファングスのイラストです。ありがとう。
滋賀県：竜の翼

SPSスピリッツ

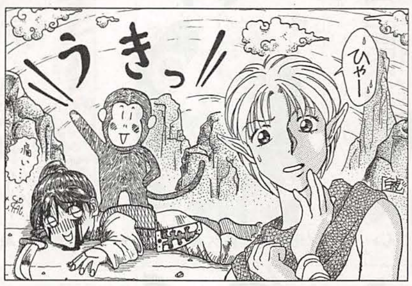
〒960 福島市太平寺字過吹24番地の1
株式会社 エス・ピー・エス
TEL(0245)45－5777

賀正

明けまして おめでとうございます。
本年もよろしくお願い申し上げます。
一九九二年 一月
㈱エス・ピー・エス
社員一同

お葉書きあ～りがぁとなぁいのコーナー

はい。今月はこれだー。みんなあ～りがぁとなぁい。



兵庫県 P・N 超爆Z－ZONE さんと 山梨県 P・N 白夜さんの合作
恐い猿だな…反省しなさい、反省…



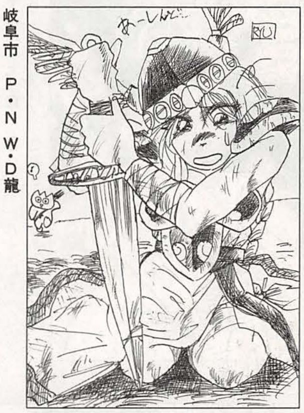
東京都 P・N 鳥ボール
懐かしいなあ…ドルアーガの塔か…

ずずずぃーとお葉書きだぁい。みんなあ～りがぁとなぁい。今年もよろしくっ!! あっこから（※もぐ画つき年賀葉書きで）年賀状送ったからねえ。届いた人はラッキーな一年かもしれないよ……。
※もぐ画＝某社専属デザイナーもぐたんが描いてくれた自画像じゃなくて猿の絵なのだ。

さて，年があけたですねえ。昨年はいろいろありましたが，いやぁ……今年はネメシスの分ばんかいします。みんなお待ちかねの製品が勢ぞろい！ ポンポンポーンと発売になるからお年玉はとっておくよーに……もちろん，アーケード移植でX68000中心に開発を進めてまーす。コンシューマーのラインも頑張ってまーす。乞ご期待。



大阪府 P・N Arrow！
大きく口を開け顔から突っ込んで潰すというのはいかがですかね～ 汚れるけど…快感かもよ！



岐阜市 P・N W・D龍
なんかホントにしんどそう…後ろのサンドラ脳天気？

新潟県 P.N Iso☆pi
受験生か…??? ファイト！





三重県 P・N ともわん☆
サンドラなんて娘いるんだぁ 日本人？



茨城県 P・N ガイルJr.
そんなあなたが見てみたい…



岡山県 P・N Amu・2
あ～、ケーキが食べたくなってきた。

どうでもいい話 第4話 天童編

みなさん，山形県の天童市は何が有名だかご存知でしょーか？ 温泉！ ぴんぽーん。将棋の駒！ ぴんぽーん，ぴんぽーん。そう，将棋の駒の殆どはここでつくられているそうですよ。営業方々お遊びついでに天童までやって来たわてら妖気な4人組み＋大和ファミリーは，とあるお店に入ったのでした。そしたらおばちゃんが「パソコンの将棋かいなぁ？ これ置いたら将棋の駒が売れんからなぁ」と言われてしまってワンワンワワーンワンワンワワーン。てのは半分冗談で「棋太平68K」の宣伝の為にちょっとしたものを買ったわけ。ここまで書いたら何買ったかなんてすぐわからぁね。ユーザーはオマケを期待しよー。ね，大和部長「んー」。目的地その2，プログラマにゃ営業なんかは関係なく，ゲーセン行くから天童まで連れてってョーの一言に素直にひっかかってくれた彼らの本当の目的はここだった。福島にはない筐体がある！ 少女漫画のように目をキラキラさせてかなりの時間入り浸った。きっと彼らにかなりの感動をあたえたあのゲーム，いつか68に移植できればいいなと思う傍ら，あたしは「きんぎょ注意報」のペンギン欲しくていくらつぎ込んでも取れなかった。材料ありゃ作ったほうが早いかも知れない……。

あっこ：ねぇっUFOキャッチャー移植して!!
プログラマ：「やだ」
それじゃ，またね

Byあっこ

NEO·GEO CLUB 出張所

お待たせ！『かあいい女の子』特集だよ♥



〈大阪府　えーすくん〉



〈埼玉県　ばい・せがくん〉



〈岡山県　Amu.２くん〉



〈北海道　多久真くん〉



〈門真市　Arrow！くん〉



〈埼玉県　遊軌しみくん〉



〈千葉県　上沙羅くん〉ベリーぴゅりほ！　これからもよろしくね♥



〈今月の超大盤振舞　兵庫県　村上ロックさん〉
女の子の描く絵とは思えない…あ…ノーミソから鼻血でそう…



〈相楽郡　田之畑遥斗さん〉着眼点が良い（笑）



〈埼玉県　にしき士郎くん〉2020SBBの正統派美少女イラストだぜ



〈奈良県　GON健生くん〉その言われてみればそうだなあ



〈富山県　長　江くん〉



〈東京都　らん☆めえさん〉



〈三重県　ともわんさん〉



〈新潟県　スチールひとしくん〉



〈相楽郡　遥斗君♥〉



〈茨城県　ＨＳＶくん〉



〒564　大阪府吹田市豊津町18-12　㈱エス・エヌ・ケイ　「ベーマガ N・G出張所」係

●「NEO·GEO何でも相談室」　☎06－333－8188　（平日PM2:00～PM7:00）

●通信販売フリーダイアル　☎0120－06－8058　（平日AM9:00～PM5:30）

KONAMI NEWS STATION

KONAMI

コナミ株式会社　〒101 東京都千代田区神田神保町3-25

おねえさんがおしえてあげる♡

わははは，ウソじゃあーっ。おねえさんの甘い声（ナールM）とイラスト（新鋭トヨナガ画伯・作）にダマされて，このページに目をとめた飢えた狼たちよ。天罰を下す。コナミX68000ソフト最新情報をゲップが出るほど喰らうがよい。

「ゲーメスト」と「ベーマガ」を併読しているマニマニのゲイマア野郎はもう知っていて右手中指あたりが痙攣しっぱなし症状かもしれんから，あまり刺激せんように淡々と発表することにしたから，書体も級数もこのまんまで書いているので注意深く見逃さんように，といってもこの文章を読んでるヤツは見逃すわけもないが，とにかく好評の「出たな!! ツインビー」につづくX68Kソフトは，くどいようだが知っている人もいるかもしれんが「グラディウスII」なのだってことがいいたくて，長々とひと息で書いているのだな。ふう。そういえば，550km離れたところに住む彼女にこんなひと息の手紙を書いたっけなあ，むかし。いま思うとテレ隠しだよね，これって。聞いてないか。紙数がないので「GII」をテキパキ紹介しとくと，「すんげえ移植度」「マニアの兄さん納得のこだわりモードつき」「買ってトクする豪華さ」がウリってとこで。あまり説明になってないので，気になる人は自分で調べてちょ。そーいえば，CMにでてるあのウォーリーとかっていうメガネの旅行者，何をきいても「タウンページでさがしてね」の一点張り。だったら最初から電話帳で調べるっつーの，ふざけんなっ！　てね。

GII買ったら許す。みんなも「買わなきゃ，負け」だ。（トヨナガ，ちょっとロリロリだな，このおねえさん。服着てないの？）

〈文責：池田部長（サッカー部）〉



年明けそうそうですが…

怖いのがスキ

（連載するつもり）第1回

まず初めに，「怖いのがスキ。」なんてウソです。ホントは大嫌い。社会人になった今でもオバケ屋敷に入れません。そんな私だけにオバケも面白がってか，よく私の前に現われたりします。そんなことだから，すっかりご本家には馴れてしまいました。要は突然「ワッ!!」というパターンがだめなわけです。でもこんなもん比較にならないほど，恐れているものがあります。宇宙人。ダメです。存在を信じてるだけにダメ。きっかけはゼットン星人。ケムール人の時は何ともなかったのに不思議です。毎晩，毎晩，追っかけられる夢を見ました。だけど一番怖いものは宇宙人のオバケでしょう。こりゃ怖い。ホントに怖い。原稿の締切りくらい怖い。（ホントはこっちの方が怖い）くわばら，くわばら。



■大募集！「あたしは何よりコイツが怖い」
怖いモノ，ヒト，コト，絵，何でもけっこう。怖いはがきを待ってます。掲載された作者には，なんかあげます。でも不幸の手紙はいりません。以上。
※応募形態　住所，氏名，年齢，職業，電話番号を明記の上，下記に郵送のこと。
〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
コナミ株式会社「怖いもの」係



（画 とよっぴ）

柘植のひとり言

いつもお腹をへらしている柘植でーす。今日は，同じ課の人たちと一緒にお昼ごはんを食べに行きました。会社の近くに家庭的な味のカレーライスを食べさせてくれるお店（八献）があるんです。わたし，いま一人暮らしだから家庭の味に弱くて。そんなお話をしたら，やっぱり一人暮らしをしている上司のI部長（サッカー部）が「俺も一人。寂しかったら一緒に棲も一か」だって。もしかしてこれってセクハラ？

ぽんたのアイマックス情報局

明けましたね！（新年が…）

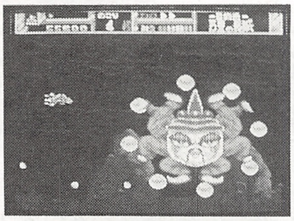
「冒険男爵ドン」と共に日本の新しい夜明けがおとずれた！

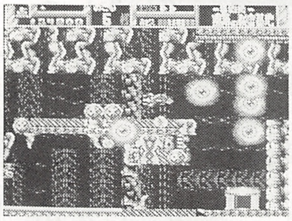
PCエンジンHuカードとくりゃ，シューティングでんがな，旦那。ちょっと近くに寄ってご覧なさいな。とてもケッタイなゲームでがしょう？ 何がって，敵キャラを見てくださいよ。一目瞭然岡目八目でっしゃろ？

でもって，中身はバリバリハードな激ムズシューティング。羊の皮をかぶった狼ってやつっすよ。笑ってハマレて，飽きがこない！

お買い得ですぜ！







御意見無用　万人皆楽「ネイビーブルー」

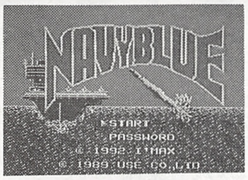
旦那，お時間ありやす？ あ，暇？ いいねえ。このせせこましいご時勢に，暇を持て余すのもいっそう贅沢ってもんだ。よ，お大尽！──いや，からかっちゃいませんや。じゃ，旦那，こっちはどうです。

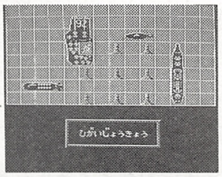
ファミコン「ネイビーブルー」こいつぁ，2月14日に発売だあ。そうそうよくご存じで。以前ゲームボーイで出とりました。旦那見かけによらず通だね。

8×14マスの陣地に空母やら戦艦やら配置して，敵と交互に撃ち合うってやつ。小学生の頃方眼紙買ってきて，よくやったねぇ。授業中に…。今の子は知っとるかなぁ。

旦那，ねぇ聞いてます？ 旦那ったら！──もうハマっちゃったよ。

さぁどなたさんも寄ってらっしゃい見てらっしゃいィィィィィィ！





今月のお手紙［常連サン］

ふふ。ついについにつ〜いに1ヶ月のお便り総数が二桁に達したぜ！ 嬉しいだす〜！ おいらは思わずひとりでお祝いしちゃったよ。ビールいつもより1本多く飲んじゃったよ。寂しかった…。(なんだかな)で，まぁひとりでどうこうというのもなんだから，テレホン・カードをあげちゃう！（モノは「相撲ファイター」か「竜王戦」ね）

今月号の宛先で送ってくれた人の中から抽選で（ああ，ごめん）10名様に。当選者の発表は賞品の発送にかえさせて頂きます。

ではではお名前を。常連サン（2回以上お便りくれた人ね）でやんす。

★兵庫県の「Seido」くん(お手紙ほしいとな。誰か送ったって)★山形県の「犬塚Sino♡」くん(「Seido」くん，「犬塚」くんもポール・サイモン行ったって)★大阪府の「Arrow！」くん(「くれは君と山村君早急に連絡しなさい。引越しちゃったぞ。まだ前の住所でOKだ。その他あれはまだ受け付けてます」ということだが，間に合わなかったろうな。伝言頼んでくる人も多いけど，載せられんことの方が多いから，あてにしないでよ)★愛知県の「Q太郎」ちゃん★岡山県の「りっちー」くん★神奈川県の「TUQ」改め「トランスPM」くん　ありがとう！ 今年もよろしく！

今月のお手紙［一げんサン］

こちらは初めてお便りくれた人

▼札幌市の「るえるん流羅」ちゃん（は「Arrow！」くんとの合作イラストでの初お目見え）▼東京（は確からしいが住所書いてね）の「神崎りょう太」くん▼岐阜県の「水龍」くん▼鹿児島県の「黒ふとん」くん▼奈良県の「琴辺紀音」ちゃん（いいなぁ，きれいな名前だなぁ）▼「静岡県浜松市志都呂町のCLIPは山村真さんを目指すぞ！」くん（ってさぁ，最近長いペンネーム書いてくる子も多いんだよな。山村君読んどるか！）

みんなありがとう！ じゃ，また来月ね！

お便り，イラストの宛先

〒146 東京都大田区千鳥3-12-7

株式会社アイマックス

「ぽんたのアイマックス情報局

〜謹賀新年〜　係」まで

アイマックス九州にてゲームソフト開発部隊大募集

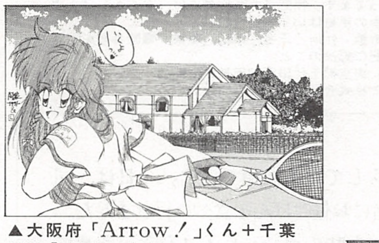
プログラマー，企画，グラフィックデザイナーを募集いたします。福岡近県に在住の方ぜひご連絡ください。

連絡先：福岡市南区清水1-24-31
協和第15福岡ビル3F
㈱ペガサスジャパン内アイマックス
九州支社

ＴＥＬ：092-542-2630

担　当：大隅　木村

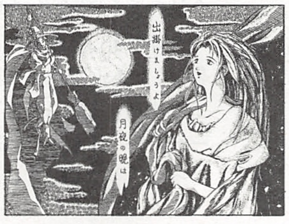
狂子の風の吹く画廊



▲大阪府「Arrow！」くん＋千葉県の「LYNN」くん
女の子がArrow！くんで，背景がLYNNくんなのね。でもみんなうまいなぁ。あたし絵だけはダメなのよねぇ〜。



▶滋賀県の「竜の翼」くん「竜の翼」くん，はじめまして。彼，一度に5枚も送ってくれたのよ。遠慮しなくってもいいから，これからもいっぱいちょうだい！



▶熊本県の「同心の田中」くん
月はあたしも大好き。ずっと見てると心が透明になる感じなの。ところで「田中」くん，最近お見限りね。どうしたの？

Falcom NEWS EXPRESS

Brandish FM TOWNS

どうする！ どうなる!? 日本ファルコム1992

社屋移転で床面積が拡大！ 広々とした新オフィスで気持ちも新しく，次なるヒット作に挑むのでありました。場所は立川駅をはさんで南口側から北口側へ移動しました。雑誌社の皆さん取材などでご来社のさいはお間違えのないようにっ。

ファルコム発 NEW TITLE
12/20●「ぽっぷるメイル」
PC-8801



すでに発売されているから正月の休みにエンディングを見てしまった人はエライ！ まだの人は，お年玉を使い果たさないうちにパソコンショップへ急ぐこと。

最近めっきり新作の数も少なくなり，これからの展望がわからない88シリーズです。パソコンショップなんかでも88の棚を探さないとわからないような所もある。いままでずいぶん長いこと親しんできたものだからちょっと寂しいですね。それにしても98もかなり買いやすい機種が増えていますね。

今パソコンは，ワープロや表計算など仕事に使える機械で，なおかつ暇なときにちょっと遊べるという要求を主体としたビジネスマン・ユーザーが急増。ゲームだけならTVゲーム専用機もあるしね。でもやっぱりファルコムファンだったらゲーム機にないパソコンゲームの醍醐味を味わって欲しい。そういうわけでPC88「ぽっぷるメイル」をよろしく。

FM TOWNSならではの臨場感溢れる効果音にドギトキ
12/20「ブランディッシュ」
FM TOWNS

けっこう話題になってしまったブランディッシュ富士通FM TOWNSユーザーのみなさんどうですか？ 実はこのFM TOWNS版，PC-98版とは違うところが数カ所あるんですね。全部わかったかな？ それともまだ見つかっていない秘密のお楽しみがあるので見つけてください。

ロードモナーク有段認定者，応募が殺到中

11/29●アドバンスド ロードモナーク
NEC PC-9801

11/29●ロードモナーク
富士通FM TOWNSシリーズ

やってますか？ ロードモナーク。なんとすでにアドバンスドモード・プロ４段がいるぞ。この4段（総繰越日数40,000日以上）というのは成績更新の壁なのだ。アイガー北壁のように厳しい。やらなきゃ成績は伸びないぞ。

1992年のファルコムの傾向と対策

新作は……まだわかりません。大作のIIは最後の調整と発売準備に入っています。気になる超大作の続きと話題作IIは，いまのところ目立った動きはナシ。では純粋な新作はないのかと思いきや……なにやら見なれない開発システムが稼動していますね。なんですか，これ？ あれをファルコムで出すんですか…そりゃまたビッグな企画ですね。というわけで詳細はまだ秘密です。なにかと秘密の多いファルコムですが，その分期待してまっててください。



好評<ブランディッシュ>ポスター>B
代々木ファルコムショップで発売中
……………500円

その他のスタッフ

■スタッフ募集のお知らせ
●プログラム●グラフィック・イラスト●音楽●ゲーム企画など

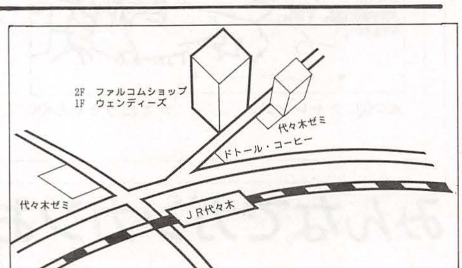
製品企画営業／デザイン・広告／出版編集／キャラクター商品企画／ユーザーサポート／経理／業務など

①履歴書（写真は必ず貼ってください）
②経歴書，自分のPRを文章にしたもの
③あなたの自信作および簡単な作品解説まず，
①②③を郵送してください。

お送り戴く作品について知りたいこと，判らないことがあれば遠慮なく電話で聞いてください。担当スタッフがお答えします。0425(27)0555採用担当までお問い合わせください。応募は本社スタッフ募集BFN 02係宛

ファルコムショップ代々木

フアルコムショップは，1月4日から15日の期間は無休です。お正月だから，お年玉にぎってフアルコムショップへ行こう！ 新製品が待っています。



すべてはここから始まっている。
■日本ファルコム株式会社 〒190東京都立川市曙町1-14-13立川MKビル TEL 0425-27-6501（代） FAX 0425-28-2714
探していたものが必ずある！ ファルコムスピリッツの殿堂
■フアルコムショップ代々木 〒105東京都渋谷区代々木1-37-2ショーAビル2F TEL 03-3379-7723

フューチャーかわら版

あっというまに年も明け，シュールド・ウェーブのスタッフたちは，「あ〜，また歳をとってしまう」などとボヤキながらも，今年１年の期待作発表スケジュールに追われ始めたぞ!!　何と本年当業界はハード・ソフト共に新企画が目じろ押し。早く大人になってスキな事したいキミたち，迄うご期待だよ〜ん。

ユーザーかわら版

★おはつ，おはつの初投稿で〜〜す。申し訳ない。実はおととい友だちの家で初めて“ノスタルジア”を見た。すごいですね〜。ゲームのマニアとしては，この“ノスタルジア”を知らなかったなんて，ホント恥ずかしい〜。おまけにMEGA-CDでも出てるなんて!!　バイトがんばって，ぼくはMEGA-CDを買うんだ！（自分へのクリスマスプレゼント）でもカスケといっしょに犯人をあばけると思うと胸がワクワクします。シュールド・ウェーブ様。神様。おもしろバキューンソフトをどうもありがとう

三重県／ゲッタくん

◆ひえ〜！　こんなによろこんでもらえてすごーくシヤワセ♥　今年ももっとすごい企画いっぱいです。応えんたのむよ!!

シュールド・ウェーブ スタッフだよりだよん

ユーザーのみなさま！　今回ベーガマ誌上で大あばれするぞシュールド・ウェーブ企画（仮名）のお知らせをドドーンとイッパツ！　な，なんとシュールド・ウェーブでは春頃見開き広告のページ（当然カラー）にユーザーからのおたよりをドドドカーンと載せてしまうのです。そう，キミのおはがきも，あなたのも。カラーページだからイラストは色をぬってくれるの大歓迎！　常連の人も初めての人もガンガンおたより送ってくださーい！

それから'92年はパソコン関係の周辺機器もいっぱい出します。実はこれがけっこうお楽しみなのだ。使えるぞ〜。たとえば，FM音源ボード(98NOTE用)，CRTアダプタ，マウスアダプタ，etc.etc…。

あともう１つ○○○○○のこと。秘密！

98NOTE対応版（ハードディスク対応）12,800円。8階調だけどいい色出してます。好評発売中!!('91年8月に出した，PC98,3.5HDのバージョンアップ。カラーディスプレイ対応）みんな！　スタッフの努力を感じてくれ!!　シュールド・ウェーブの夜明けが来る！



◀ちょっと不思議っぽい女の子♡　福岡県／さくやさん

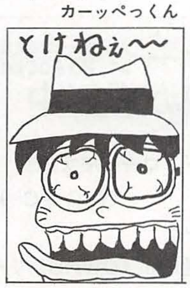


◀戦いのあとのむなしさ!?　まいこ&はるさん



◀88ユーザーがむばる！　栃木県／章子さん

▼うえ〜。なんだこれ　カーッペっくん



▼今回はカラーだね　樋野町蔵さん



▼カラオケカスケ　スチールひとしくん



▼うーん，おたっしゃ　大阪府／えーすくん





▲CGにチャレンジ！　かどたっちゃんKK



▲岡山県／Amu. 2くん



▲ぷろじぇくとRED5

みんなでガンガンおたより出そう！

あて先は

〒110 東京都台東区2-30-2　シュールド・ウェーブ
フューチャーかわら版

はみんぐばぁど そふと らんど

Humming Bird Soft™
株式会社エム・エー・シー　ハミングバードソフト
〒530 大阪市北区曽根崎2-2-15　TEL.06-315-8255

A HAPPY NEW YEAR Let's playing Record of LODOSS WAR II!

★"さよなら・あんくん"あ♀とぎゃらりぃ★
—FINAL—

★ベーマガ愛読者のみなさん!!私のことなんかちっとも気にしてなかったり、知らなかったりするかも……なんだけど、2年以上つきあってくれてありがとうございました!!
情事、いや事情があって、今回でこのコーナー（このページは続くよんっ）は終わりです。ごめんね。せっかくイラストの投稿も増えて来たところなのに残念だと思う。でも、これからもイラストやお便りたっくさん送ってね!!!!（私が投稿したりして）それでは、最終回Go-go!!





みなさん、長い間ありがとうございました。心より感謝しています。
—by "でざいな・あんくん"—

★はいぱぁ一河内Side★

★一年の計は元旦にあり

あぁ、また始まってしまったのね……コタツと蜜柑の季節。コタツの天板をひっくり返して、麻雀。トランプを取って、7並べ。マットをひいて、クローズアップマジック。
鏡開きとか、成人式とか、新年会とか……年末年始はイベントの総攻撃で、LP・MPにとても大きなダメージをくらいます。
「マーファの神官に友人がいたらなぁ……」などと、くだらないことを考えてたりする。
今年こそ、いっぱいソフト発売するぞぉぉぉぉ！

★当選発表

1991年のハミングバードソフトの社員旅行は道後温泉でした。
「お土産プレゼントするぞ！」って書いたら、応募が3名でした。
2名の予定だったので困ってしまいましたが、せっかく応募してくれたのにボツにするのは気持よくないので、お土産じゃないけどプレゼントします。という訳で、道後温泉のお土産は次の2名に無理やり送り付けるので、イヤでも受け取ってください。
（さて、どんなお土産でしょう？）
大阪府：村上貴理くん（消印が沖縄でした）
東京都：Mige(PN)さん
で、最後の1名ですが、河内が使い古した（といっても、2ヵ月しか使ってない）トランプを差し上げます。中古だけじゃちょっと……なので、新品もあげちゃうよ。
福岡県：かーばんくる(PN)さん　以上、おめでとうございますぅ
あぁ〜〜、ちなみに先着順ですぅ……

★トランプ

私が使ってるのは、紙製です。「バイシクルの青裏ポーカーサイズ」といえば、わかる人にはわかります。760円くらいで、キディやハンズなどで売ってるはずです。ちょっと厚いのがナニですが、使いやすいですよ。
高校生のときは、休み時間ごとにみんなで「カブ」をしてましたね。
昼休みは「スピード」とか「大富豪」とかで、盛り上がってました。
今は専らマジックですが……
行きつけの飲み屋でカード・マジック（トランプ手品）の練習をしていると、「占いしてください」とよく声をかけられます（逆ナンパ？）
「ごめんなさい、手品なら出来ます」と言って、女の子と一緒に「目の錯覚」を楽しむのが最近の河内の夜です。



☆☆☆☆ タバコの手品も覚えたい
はいぱ ☆☆☆☆

片隅のコーナー　新しい年へのおめでとうとあんくんへのさようなら。正月はめでたくもあり、めでたくもなし？ 〈小判〉

新設 ホームデータ気象台

第2回

株式会社ホームデータ
〒651 神戸市中央区葺合町
馬止 1-10
Telephone：078-261-2790

新年好！

読者の皆様，新年好(シンニェンハイ)！ 1991年はいろいろとお世話になりました。1992年もよろしく！と今年最初のホームデータ気象台，お相手は，いつものNIIがつとめさせていただきます。

さて，コーナータイトルにも使われていて，冒頭部分でも使っている『新年好』なんですが，これは別に，新年が好き！ という意味ではなくて，中国語で『新年明けましておめでとうございます』という意味なんですよ！

なんでNIIがこんなことを知っているかというと，実は，NIIは中国語が少しだけ話せるのでした！（驚愕の新事実！）

読者の皆さんには，徐々にNIIの素性がバレつつあるようです……。今までの情報をまとめてみると，年齢22才，性別♂，性格おちょーし者，中国語が少し話せる……。という事は！ ズバリ，謎の中国人だー！（笑）という冗談はこれぐらいにしておいて，今月も，いってみようかー！

イラストがいっぱい うれしいなぁ！

のほほほほほーい！（何じゃこりゃ？）今月もたくさんのイラストが届きましたよーん！

NIIはうれしくて，涙が出て来る（うるうる）ということで，まだ新企画宛てのお葉書きもすくないし，お正月でおめでたいということもあるんで，いきなり，イラストのコーナーを広げてみました！

先月号では，文章が多くなってしまって，イラストコーナーが小さくなってしまったんで，今月はそのおわびです！

あ，先に言っとくけど，決して，NIIが手を抜きたくて，イラストコーナーを広げるんじゃないからね！ このコーナーをもっとみんなに使ってもらいたいからやるんだよ！（うーん，言い訳めいてるなぁ）

と，とにかく，みんなのお便りや，イラストは，大歓迎なんで，どしどし送ってね！

今月はこの辺で 再見(ツァイチェン)！

さて，最後になりましたので，恒例のNIIさーんチェック！ ではなくて，お便り，企画，イラストの宛先です。

☆企画・おたより・イラストの宛先☆
〒651 神戸市中央区葺合町馬止1-10
(株)ホームデータ
『ホームデータ気象台』係まで

それでは，また来月お会いしましょう，再見(ツァイチェン)！



▲新潟県・スチールひとしさん
N：掟を知っているとは……ツウだね！



▲東京都・てつおさん
N：かっこいい！ 犯罪者には見えないけどね。



▲埼玉県・伊原憲一さん
N：ちゃんと男だけでも，載りますです。ハイ！



▲岐阜市・水龍RYUさん
N：すごく元気そうな子ですね！



▲埼玉県・にしき士郎さん
N：あなたがうわさのにしきさんですか,ヨロシク！



▲岡山県・すくらんぶる！ りっちーさん
N：面白い！ ザブトン一枚あげて！

▼神奈川県・FACTさん
N：四天王ですか？ ものまねでもするの？（笑）





▲群馬県・朱雀さん
N：応援ありがとう！ NIIは日夜ガンバリマス！



▲埼玉県・神崎りょう太さん
N：オリジナルでも何でイラストは大歓迎だよ！



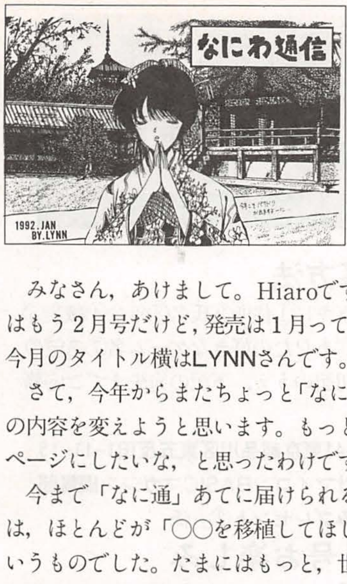
▲東京都・MIZEさん
N：生まれて初投稿とは……大感激です！ ありがとう！



▲大阪府・FROGさん
N：大学受験，がんばってください！



▲春日井市・ハリーくんさん
N：おお，ペンネームにさんをつけると，変になった！（笑）



マイコンソフト開発室

なにわ通信

みなさん，あけまして。Hiaroです。本誌はもう２月号だけど，発売は１月ってことで。今月のタイトル横はLYNNさんです。

さて，今年からまたちょっと「なにわ通信」の内容を変えようと思います。もっと笑えるページにしたいな，と思ったわけです。

今まで「なに通」あてに届けられるお便りは，ほとんどが「○○を移植してほしい」というものでした。たまにはもっと，世間話みたいなお便りもほしいな。イラストも４コマ・マンガとかあってもいいし。

てなわけで，みなさんの参加をお待ちしております。

キャメルトライ，エディット・コンテスト

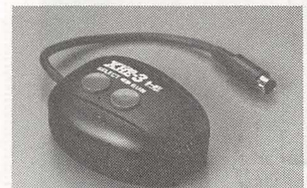
ベーマガ・ライターズからの声で、X68000用キャメルトライのマップ&ボールエディット・コンテストをすることになりそうです。主催はベーマガです。もちろん、マイコンソフト開発室としても積極的に協力していくつもり。詳しい告知は来月号のベーマガ誌上で行ないます。今からアイデアを練っておきましょうね。

ソフト＆ハード

今月は「年末進行」とかいうやつで，原稿を続けて出さなくちゃいけなかったので，進行中の企画（発表できるもの）は，変わりなしです。

ハードウエアでは，PC Engine用ジョイスティック・アダプタ「XHE-3」。これは，PC Engineでパソコン用のジョイスティックを使えるようにするためのアダプタです。標準価格2,500円（税別）で発売日は１月下旬の予定です。

ソフトではX68000用の「エイリアンシンドローム」とメガドライブ用の「パワードリフト」。もう１本，まだ名前は出せないけど，制作中のものがあります。来月号では，もう少し詳しくお話できると思います。



XHE-3

じゃ，また。

おたよりは，内容も本数も無制限。常にハガキを持ち歩き，思いついたらすぐ書こう。あて先は，

〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社　マイコンソフト開発室
なにわ通信　それぞれの係　まで

シテオクなお便りお待ちしております。

今月の五反田ギャグ、五人そろってゴタンダー（Hiaro）

ありがたいおハガキのコーナー



札幌市・りゅうら13才さんからのおたより。

「開発部の皆様こんにちは。テスト期間中のるえるん村姫帝国座の流羅でっす。X68Kにキャメトラ……ですかーっ？うーんグレイトですね！そしてストIIもしょくしてくれたら，嬉びまくりドンキー（笑）!!」

テストはいかがでしたでしょうか。受験生の方々，がんばってくださいね。私も通り抜けてきた道です。

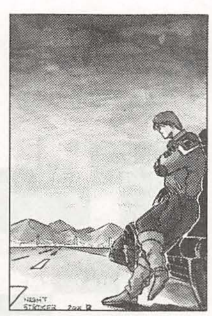
文字のみのお便りもどんどんくださいね。「ドンキー」はいいから（笑）。

今月のプレゼントは，タイトル横を描いてくれたLYNNさんに，なんと「XE-1ST2」を！「サポートTさんありがとう」の係あてにハガキを出して，もっと彼をおだてておくと，じゃんじゃんプレゼントを出してくれるかも。



▲横浜市・美奈子

えっ11月号でお会いしてる?なに通には載ってないし…で探したらプログラムコーナーの方にありました。う〜ん，ボス（なにわさん）がコメントしていた。知らなかった。



▲埼玉県・YK-3

結構前にもらったイラストだけど，いつか載せようと思って保存しておいたんだ（あ，保存はみんなしてるんだった）。かっこいいよね。



◀大阪府・しおや

今月のシテオク。有無を言わせない迫力があります。え，シテオクって何かって?シテオクはシテオクだ。辞書を引きなさい（載ってないけど）。



▲岩手県・田沢　将

今月の初投稿。シ，シンプルすぎる。ああ，でも「初投稿」と「季節ネタ」の魔力には勝てなかった私。



◀岡山県・Amu.2-UT+

よし，ぜひやりましょう。オリキャラ大募集／４月号は「オリキャラとくしゅー」だぁ。

オリキャラってのはあなたの「オリジナル・キャラクター」のことです。念のため。

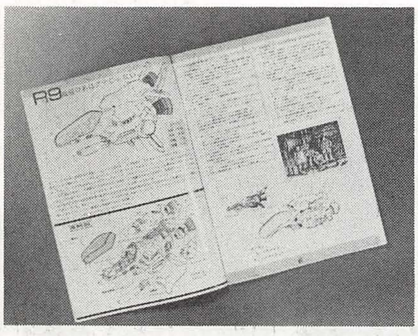


あくせすROOM

お楽しみプレゼント②

★アイレム

・「R-TYPE」のマニアBOOKを10名のかたにプレゼント。



★キングレコード

・「KONAMI SOUND CATALOG Vol. 3」(非売品)のCDを10名のかたにプレゼント。収録曲はコナミ・エンディング・コレクション，パーフェクトセレクションドラキュラ，出たな！ツインビー／コナミ矩形波倶楽部などから12曲。豪華CDシングルです。



★キングレコード

・「がんばれゴエモンゆき姫救出絵巻」の下敷を10名のかたにプレゼント。



★ドア

・「GUY」のステッカーを10名のかたにプレゼント。



●応募方法

★官製ハガキに①住所②氏名③年令④職業⑤電話番号⑥あなたの好きなゲーム名⑦希望の商品名を明記のうえ，下記の宛先までご応募ください。

宛先：〠141東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部『お楽しみプレゼント②』係

●12月号お楽しみプレゼント当選者

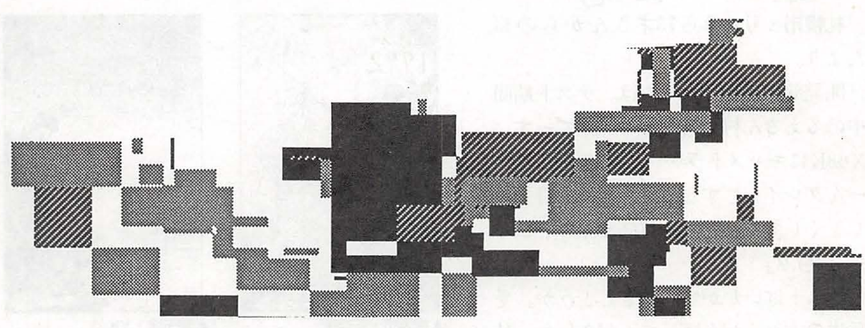
◆「キャプテンコマンドーの下敷」は，**神奈川県横浜市・笠原洋一さん他9名。**

◆「信長の野望・武将風雲録のジグソーパズル」は，**静岡県清水市・平川俊行さん他2名。**

◆「三國志IIのジグソーパズル」は，**東京都練馬区・乾　照和さん他2名。**

◆「蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカンのジグソーパズル」は，**徳島県板野郡・藪内耕二さん他2名。**

◆「信長の野望･武将風雲録のカードゲーム」は，**大阪府吹田市・中元亮司さん他2名。**



BMスーパークイズ

どうも，影です。いきなりだけどコナミの有名なシューティング・ゲームがX68000版で2月7日発売されるってこと知ってた？えっ！今月号でレポートしてたって。どれどれ，あっ本当だ。プレイしてみた感想，開発の進行状況やその他どんな特典が付くかなどいろいろと書いてあるじゃん。しくしく，これで私の言い触らす楽しみがなくなってしまった。まあいっか。さあ，気を取りなおしてクイズにいくぞ。幸運にもベーマガ編集部がプレイできたX68000版コナミの有名シューティング・ゲームとは一体なんでしょう？

①グラディウスII～ゴーファーの野望～
②グラディウスIII～伝説から神話へ～
③グラディウスIV～神話からお遊びへ～

☆今月の賞品

正解者の中から抽選で，デンパ・ペンタン提供の「ウォーレット」(何が当たるかお楽しみ)を5名のかたにプレゼントします。

☆応募のきまり

本誌とじ込みハガキに解答欄があります。問題をよ～く読んで，正しいと思われる答えの番号にマルをつけてください。

もちろん，OFなどのお便りを書いてもかまいませんよ。

●締め切り：2月8日必着
●正解の発表：3月号(2月8日発売)
●当選者発表：4月号(3月8日発売)

1月号の正解

①モナコ…………でした。

12月号の当選者

多数のご応募ありがとうございました。正解者の中から以下のかたがたが当選となりました(正解：②キャプテンコマンドー)。

宮城県仙台市・**遠田光司さん**／東京都田無市・**吉原隆夫さん**／東京都羽村市・**佐山裕一さん**／大阪府藤井寺市・**仲谷　剛さん**／富山県東礪波郡・**山上　忍さん**　以上5名

影さんの『読者のハガキは神様です』

いくら暖冬だ暖冬だといっても寒いものは寒い！　というわけで寒さを吹き飛ばす勢いで影神コーナーいってみようか。

スキー・シーズン真っ盛り，というわけで編集部のみんなも個人個人でいろいろと計画があるようだ。そんななか満年貧乏のこの私だけが取り残されそう。こんな私に愛の手を差し伸べてくれる人はいませんか。

あー，スキーに行きたい行きたい行きたい。誰か私をスキーに連れてってよーん。



▲影：年末進行終わった終わった。編：で，何をする？つぐ美：まさかここで寝るとは言えないわよねー。影：・・・・by　神髄は上京した



▲つぐ美：せっかく新年号にあわせ書いてくれたのに掲載が遅れてしまってごめんなさい
by LYNN&FACT&Arrow!&FROG



▲編：本田が半分しかでてない。つぐ美：そんな悲しがることないじゃない。編：やはり日本の国技がですね。影：はいはい　by　神火りる



▲影：ずいぶんとまあかわいく書いたね。つぐ美：でも「ぶい！」ってやつはケンじゃないとだめよ　by　しつこいTOHT



▲影：さっそく「ぽっぷるメイル」を書いてきたな。つぐ美：かわいくて好きなんだけどアクション苦手だなぁー　by　酒井くれは

投稿ありがとう

加藤俊之／鈴木健太／村上浩二／古河雅直／石原崇俊／池田陽介／細川信次／久保和樹／山辺太野郎／伊藤善規／キタノタカユキ／金子俊範／吉村　翔／高田真之介／W-D-D／檜山健次／中島康幸／唐沢まこと／HAPPY-COMET／佐井川師治／吉田知裕／関　高志／今川和己三島直人／幸田紀之／星野輝政／白石直也／武政　修／KAZU／五十嵐洋輔／赤尾伸一／塩塚弘明／佐竹信彦／中田憲一／目時弘仁／堀田英克／川嶋　忠／岡本公功／うに／金井啓亮／渕瀬貴史／新田和也／平山準悟／五十嵐良雄／風の戦士ULL／榎本和隆／元木伸一／松野明久／三木金物連合／Rika's／工藤俊介／蒲生　敬／三谷洋司／門　辰昭／佐々木祐介古村琢麻／森本裕也／町田博史／越智良雄／長嶋一路／若林太郎／園田　剛／けいた／今野雄太郎／今泉優一／西丸由貴／藤原　玲

この他にも，たくさんの人からの投稿がありました。投稿してくれたみなさん，どうもありがとう。また投稿してくださいね！

第31回日本SF大会のお知らせ

日本SF (Science Fiction) 大会は，すでに30年間，毎年開催されてきたSFファンの集まりです。参加者数は2,000人前後で，SFファンなら誰でも参加できる開かれた会合です。

SFファンといっても，SF小説を読む人に限らず，SF映画，SFアニメ，SF小道具，あるいはSFの周辺（ファンタジー，SFゲームなど）のファンもそれぞれが楽しむことのできるものです。

もし自分にあう企画がないなら，自分で企画しても良いのです。個人の手に余るようなら，実行委員会でできる限りのお手伝いをさせてもらいます。

実際，企画（例年で数10，来年は100を越えると思います）の90%は参加者自らが立てた企画です。

開催が92年の8月ですが，今から参加者を募集し，企画を集めなければいけません。

資料の請求は下記の事務局まで，72円切手を同封のうえお申し込みください。直接参加申し込みされるかたは郵便為替で「横浜2-712271」（口座名：ハマコン）へ振り込んでください。

〒211　神奈川県川崎市中原区今井上町37-1
ニックハイム607「ハマコン事務局」
☎ 044-733-4291/FAX 044-733-3603

【場所】パシフィコ横浜（桜木町駅徒歩10分）
【日時】1992年8月21日（金）～23日（日）
【参加費】一般18,000円　中高生14,000円
小学生10,000円　予備登録5,000円

サークル紹介

■STORM

〒391　長野県茅野市金沢791-71
石山　潔様方「STORM」

こんにちは，STORMです。この度第1期会員募集をしたところ，あまりみなさんに伝わらなかったみたいなので再会員として第2期会員を募集します。活動内容などを知りたいかたは上記の宛先まで62円切手2枚同封のうえ，住所，氏名，年令，職業，性別，電話番号，所有機種を明記のうえ，お送りください。折返し，案内書を送らせていただきます。

■シミュレーションTCC

〒939-12　富山県高岡市下麻生伸町859-23
龍　伸也

当会は，PC-98ユーザーを対象にしたSLGファンのためのサークルです。ゲームの必勝法や，ベスト10，また歴史上の戦いについての研究・討論会などを行ないます。少々マニアックですが，初心者のかたでも楽しめる内容だと思います。

興味を持たれたかたは，62円切手2枚を同封のうえ，ご連絡ください。

来月号もお楽しみに！

中古パソコン機器

U-com Buyer's Guide



U-comでキミのパソコン・システムをグレード・アップしよう!

本コーナーは，マイコンBASICマガジンに広告を掲載している販売店に協力していただき，U-Com (Used Computer＝中古パソコン機器) を分類して掲載しています。興味のある商品については，取りあつかい店に直接お問い合わせください。

なお，掲載内容，また売買については，編集部では一切その責を負いかねますのでご了承ください。

■**表の見かた**

表は，パソコン本体，ディスプレイ，フロッピー・ドライブ，プリンター，ワープロ，その他の項目にわけてあります。

各項目は，原則としてそれぞれメーカーごとに分類し，型番ごとにまとめ，価格順にならべています。

商品については，マニュアル，保証書，外箱，附属品の有無が表示されています。

程度については，

1：マニア向け部品取り程度
2：実動品だが外観は下程度
3：完動，外観は中程度
4：完動。外観は上
5：極上。新品同様品

といった，大まかな目やすの数字であらわされています。参考にしてください。

備考のところには，その商品に関するコメントを記入してあります。

なお，たくさんの読者の方がおられるので，人気の高い商品は品切れになることも当然予想されます。この点も，あらかじめご了承ください。事前にお店に連絡して在庫を確認するとよいでしょう。

本コーナーが読者のみなさんのお役に立つよう，工夫していきます。

パソコン本体

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-H98S MODEL8-002	329,800円	有	有	有	有	5	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京2号店
PC-H98 MODEL8-U002	329,800円	有	有	有	有	5	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
PC-9801NC	399,800円	有	有	有	有	5	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京2号店
PC-9801T F5	399,800円	有	有	無	有	4	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
PC-9801DA5	359,000円	有	有	有	有		新品	㈱コムネット
PC-9801DA／U5	309,000円	有	有	有	有	4	40Mハードディスク内蔵，3.5″FDDタイプ	㈱日本マイコン流通センター
PC-9801DA5	301,000円	無	無	無	無	3	本体，キーボード，システム，ガイドブックのみ	㈱日本マイコン流通センター
PC-980DA5	298,000円	有	有	有	有	5	極上品	㈱コムネット
PC-9801RL2	289,800円	有	有	有	有	4	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京2号店
PC-9801ns／E40M	280,000円	有	有	有	有	5	ICM，HDD付	ＩＣランド・キタジマ
PC-9801DA2	278,000円	有	有	有	有	5		㈱メディアショップハイランド
PC-9801RA21	268,000円	有	有	有	有	5		㈱メディアショップハイランド
PC-9801RA2	268,000円	有	無	有	有	4	3″MB増設済	メディア旭川
PC-9801RA21	268,000円	有	無	有	有	5		メディア旭川
PC-9801DA2	250,000円	有	有	有	有	5		フォーネクスト所沢店
PC-9801DAU2	250,000円	有	有	有	有	5		フォーネクスト所沢店
PC-9801RA2	248,000円	有	有	有	有	5		㈱メディアショップハイランド
PC-9801DS2	248,000円	有	有	有	有	5		㈱メディアショップハイランド
PC-9801DA2	239,800円	有	有	有	有	5	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京2号店
PC-9801DA／U2	239,800円	有	有	有	有	5	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
PC-9801DS／U2	234,000円	有	有	有	有	5	新古品(未使用)	㈱日本マイコン流通センター
PC-9801LX5	229,000円	有	有	有	有		新品	㈱コムネット
PC-9801NS／20	228,000円	有	有	有	有	5		フレックス四日市
PC-9801RS21	228,000円	有	有	有	有	5		㈱メディアショップハイランド
PC-9801NS+TRUST-NS20	220,000円	有	有	有	有	3	限定1台	㈱フレックスエンジニアリングJAM新潟店
PC-9801RA21	219,800円	有	有	有	有	4	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京2号店
PC-9801NS20	215,000円	有	無	無	有	3	98ノートSX，20Mハードディスク内蔵	㈱日本マイコン流通センター
PC-9801NS／E20	203,600円	有	無	有	有	5	税込	㈱アイ・ツー大阪店
PC-9801DS2	199,800円	有	有	有	有	5	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京2号店
PC-9801DS／U2	199,800円	有	有	有	有	5	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
PC-9801RA2	199,800円					5	税込	㈱アイ・ツー大阪店
PC-9801RA2	193,000円	有	無	無	有	4	税込	㈱アイ・ツー大阪店
PC-9801RA2	189,800円	有	有	有	有	4	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京2号店
PC-9801XLダブル	189,800円	有	有	有	有	4	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京2号店
PC-9801DX2	188,000円	有	無	無	有	4		フレックス四日市
PC-9801DX2	188,000円	有	有	有	有	5		㈱メディアショップハイランド
PC-9801NS20	182,500円	有	有	無	有	4	税込	㈱アイ・ツー大阪店
PC-9801RS21	179,800円	有	有	有	有	4	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京2号店
PC-9801ES2	179,800円	有	有	有	有	4	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
PC-9801DX2	178,000円	有	有	有	有	5		フォーネクスト所沢店
PC-9801DXU2	178,000円	有	有	有	有	5		フォーネクスト所沢店
PC-9801DS2	178,000円	有	無	有	有	5	税込	㈱アイ・ツー大阪店
PC-9801NS／E	169,800円	有	有	有	有	5	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
PC-9801RX21	168,000円	有	無	無	有	4		フレックス四日市
PC-9801NV	168,000円	有	有	有	有	5		フレックス四日市
PC-9801RX21	168,000円	有	有	有	有	5		㈱メディアショップハイランド
PC-9801NS	168,000円	有	有	有	有	4		パソコンプラザコムライン刈谷店
PC-9801RX4	168,000円	有	有	無		4	20MBハードディスク内蔵	九十九電機㈱
PC-9801DX2	159,800円	有	有	有	有	5	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京2号店
PC-9801NS-20	159,800円	有	有	有	有	4	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
PC-9801VX21	158,000円	有	有	有	有	5		㈱メディアショップハイランド
PC-9801RX2	158,000円	有	有	有	有	5		㈱メディアショップハイランド
PC-9801RX21	155,000円	有	有	無	有	4		横浜サードウェーブ
PC-9801RX21	152,000円	有	無	有	有	4	税込	㈱アイ・ツー大阪店
PC-9801LS2	149,800円	有	有	有	有	4	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
PC-9801EX2	149,800円	有	無	有	有	5	税込	㈱アイ・ツー大阪店
PC-9801CV21	140,000円	有	無	有	有	4		㈱コスモス
PC-9801VX21	140,000円	有	無	無	有	5		㈱マイコンショップ西神戸
PC-9801CV21	138,000円	有	有	有	有	4	モニター付の98でーす	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801LX2	138,000円	有	無	無	有	3		㈱ノジマ
PC-9801VX2	138,000円	有	有	有	有	5		㈱メディアショップハイランド
PC-9801EX2	134,800円	有	有	有	有	4	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
PC-9801EX2	130,000円	有	無	有	有	4	トラスト40SE内蔵	フォーネクスト所沢店
PC-9801RX21	129,800円	有	有	有	有	4	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京2号店

PC-9801LX2	129,800円	有	有	無	有	4	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
PC-9801CV21	129,800円	有	有	有	有	4	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
PC-9801VM11	128,000円	有	有	有	有	5		㈱メディアショップハイランド
PC-9801VX21	128,000円	有	無	有	有	5		メディア旭川
PC-9801EX2	128,000円	有	有	有	有	5		メディア旭川
PC-9801VX21	126,000円	有	有	無	有	4	税込	㈱アイ・ツー大阪店
PC-9801HA	125,000円	有	有	有	有	5	新	ICランド・キタジマ
PC-9801NS	124,800円	有	無	無	有	4		パソコンのイシダ本店
PC-9801RX2	124,800円	有	有	有	有	4	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京2号店
PC-9801UR	123,000円	有	有	有	有	5		フォーネクスト所沢店
PC-9801XL MODEL2	119,800円	有	有	有	有	4	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京2号店
PC-98DO＋	119,800円	有	有	有	有	5	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
PC-9801VM21	118,000円	有	有	有	有	5		㈱メディアショップハイランド
PC-9801VX4	110,000円	無	無	無	有	3		㈲フレックスエンジニアリングJAM新潟店
PC-9801nv	110,000円	有	有	有	有	5		㈱コスモス
PC-9801NV	109,800円	有	有	有	有	5	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
PC-9801VM21	108,000円	有	無	有	有	5	FMボード付き	㈲リードコナン
PC-9801UV11	108,000円	有	無	有	有	3	3.5インチタイプ	㈱日本マイコン流通センター
PC-9801UV2	108,000円	有	無	無	有	4	640KB増設済	メディア旭川
PC-9801VX21	108,000円	有	有	無		3		九十九電機㈱
PC-9801NS	108,000円	無	無	無	有	4	税込	㈱アイ・ツー大阪店
PC-9801LV21	99,800円	有	無	無	有	4		メディア旭川
PC-9801VX21	99,800円	有	有	無	有	4	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京2号店
PC-98DO	99,800円	有	有	有	有	4	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
PC-9801UF	99,800円	有	有	有	有	5	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
PC-9801UX21	99,800円	有	有	有	有	4	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
PC-9801UV11	98,000円	有	無	有	有	4		㈲リードコナン
PC-98HA	98,000円	有	有	有	有	5	展示処分	パソコンプラザコムライン刈谷店
PC-9801VX2	96,900円	有	無	無	有	3	税込	㈱アイ・ツー大阪店
PC-9801VM2	95,000円	有	無	無	有	3	640K	横浜サードウェーブ
PC-9801VM2	89,800円	有	有	有	有	5		㈱メディアショップハイランド
PC-9801UV2	89,800円	有	無	有	有	3	3.5″FDD,2ドライブ,RAM384KB	㈱日本マイコン流通センター
PC-9801VX2	89,800円	無	有	無		3		九十九電機㈱
PC-9801VM11	89,800円	有	有	有	有	4	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京2号店
PC-9801VX2	89,800円	有	有	無	有	4	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京2号店
PC-9801LV22	89,800円	有	有	無	有	4	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
PC-9801UV11	89,800円	有	有	有	有	4	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
PC-9801N	89,000円	有	有	有	有	5	未使用品	九十九電機㈱
PC-9801LV22	88,000円	有	無	有	有	4		㈲フレックスエンジニアリングJAM新潟店
PC-9801VM21	79,800円	有	有	無	有	3	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京2号店
PC-9801UV21	79,800円	有	有	有	有	4	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
PC-9801UV21	77,500円	有	無	有	有	4	税込	㈱アイ・ツー大阪店
PC-9801VM2	69,800円	有	有	無		3	640KB	九十九電機㈱
PC-9801UV2	69,800円	有	有	無		3	640KB	九十九電機㈱
PC-9801VM2	69,800円	有	有	無	有	3	メモリー640KB実装状態	㈱SRGスタンバイ東京2号店
PC-9801UV21	59,800円	有	無	無	有	4		パソコンのイシダ本店
PC-9801VM2	53,000円	無	無	無	有	3	税込	㈱アイ・ツー大阪店
PC-9801M2	49,800円	有	有	無	有	3	メモリー640KB実装状態	㈱SRGスタンバイ東京2号店
PC-9801VF2	49,800円	有	有	無	有	3	メモリー640KB実装状態	㈱SRGスタンバイ東京2号店
PC-9801F2	40,000円	無	無	無	有	3		㈱マイコンショップ西神戸
PC-9801M2	38,600円	有	無	無	有	3	税込	㈱アイ・ツー大阪店
PC-9801F2	29,800円	有	有	無	有	3	メモリー640KB実装状態	㈱SRGスタンバイ東京2号店
PC-9801U2	29,800円	有	有	有	有	3	メモリー640KB実装状態	㈱SRGスタンバイ東京1号店
PC-9801	20,000円	無	無	無	有	3		㈱マイコンショップ西神戸
PC-9801F2	15,000円	有	無	無	有	2		㈱ノジマ
PC-88MA2	80,000円	有	有	有	有	5	新	ICランド・キタジマ
PC-8801MC1	59,800円	有	有	有	有	5	新品1台限り	㈱日本マイコン流通センター
PC-8801MC2	58,000円	有	有	有	有	4	CD-ROM内蔵	㈱日本マイコン流通センター
PC-8801MC2	54,800円	有	有	有	有	5	新品限定	㈱メディアショップハイランド
PC-8801MC／2	49,800円	有	有	有	有	5	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京2号店
PC-8801MC1	48,000円	有	無	有	有	3	CD-ROM用I／F内蔵	㈱日本マイコン流通センター
PC-8801MC2	45,000円	有	有	有	有	4		㈱コムネット
PC-8801FA	45,000円	有	無	有	有	4		益田パソコンランド
PC-88VA	42,800円	有	無	有	有	3	16ビット	㈱日本マイコン流通センター
PC-8801MA	39,800円	有	有	無	有	5		㈱メディアショップハイランド
PC-8801MA2	39,800円	有	有	有	有	4	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京2号店
PC-88VA	39,800円	有	有	無	有	4	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京2号店
PC-8801mkⅡFR	35,000円	有	無	無	有	3		パソコンプラザコムライン刈谷店
PC-8801MA	33,800円	有	無	有	有	3	ステレオFM音源内蔵	㈱日本マイコン流通センター
PC-8801SR-30	30,000円	有	無	無	有	3		㈱ノジマ
PC-8801FR-30	30,000円	有	無	無	有	3		㈱ノジマ
PC-8801MH	30,000円	有	無	有	有	3	5″2D／2HDドライブ内蔵	㈱日本マイコン流通センター
PC-8801FA	30,000円	無	無	無	有	4		ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー
PC-88VA2	29,800円	有	無	無	有	4		パソコンのイシダ本店
PC-8801FA	25,000円	有	無	有	有	5		パソコンプラザコムライン刈谷店
PC-8801FH	24,800円	無	無	有	有	4	黒もあるよー	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-8801FH	19,800円	有	有	無			税込	㈱アイ・ツー大阪店
PC-8801mkⅡSR	19,200円	有	無	無	有	4	税込	㈱アイ・ツー大阪店
PC-8801mkⅡFR	18,800円	有	無	無	有	3	税込	㈱アイ・ツー大阪店
PC-8801mkⅡ	10,000円	無	無	無	無	3		パソコンプラザコムライン刈谷店
PC-8801	10,000円	無	無	無	無	3		㈱マイコンショップ西神戸
PC-8801＋PC-80S31	9,800円	有	無	無	無	3	税込	㈱アイ・ツー大阪店

IBM

PS／55note	179,000円	有	有	有	有	4	5523-SJ4	㈱日本マイコン流通センター

アップル

Macintosh ClassicⅡ 4M FD漢字	205,000円	有	有	有	有	5	新品限定2台	㈱日本マイコン流通センター

EPSON

PC-386V-STD	199,800円	有	有	有	有	4	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
PC-386LS-STD	182,500円	有	有	有	有		税込	㈱アイ・ツー大阪店
PC-386LS-STD	180,000円	有	無	有	有	4		㈲フレックスエンジニアリングJAM新潟店
PC-386NOTE A	178,000円	有	無	有	有	4	RAMカードあり	パソコンプラザコムライン刈谷店
PC-386M-STD	178,000円	有	有	有	有	5	未使用品	九十九電機㈱
PC-286LS-STD	170,000円	有	無	有	有	3		㈲フレックスエンジニアリングJAM新潟店
PC-386M-STD	169,800円	有	有	無	有	5	税込	㈱アイ・ツー大阪店
PC-386NOTE-A	168,000円	有	無	有	有	3	386SX・16MHz	㈱日本マイコン流通センター
PC-286VG-STD	158,000円	有	有	有	有	4	展示処分	パソコンプラザコムライン刈谷店
PC-286BOOK	150,000円	有	有	有	有	5	新	ICランド・キタジマ
PC-386M-STD	149,800円	有	有	有	有	4	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
PC-386NA	149,800円	有	有	無	有	4	RDC付,税込	㈱アイ・ツー大阪店
PC-286LP-STD	139,800円	有	有	有	有	5	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
PC-386NOTE A	139,800円	有	有	有	有	4	PCRDC1.25MB,RAMカード付き	㈱SRGスタンバイ東京1号店
PC-286BOOK	138,000円	有	無	無	有	3		㈱ノジマ
PC-286VF	128,000円	有	無	有	有	4		㈱コスモス
PC-286BOOK	125,000円	有	無	有	有	3		㈱コスモス
PC-286VF-STD	125,000円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
PC-286VF	118,000円	有	無	無	有	5		メディア旭川
PC-286VF-STD	115,000円	有	有	有	有	5	完動品!!	㈲フレックスエンジニアリングJAM新潟店
PC-286VE-STD	115,000円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
PC-286VF-STD	99,800円	有	有	無	有	4	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
PC-286BOOK-STD	99,800円	有	有	有	有	4	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
PC-286C-STD	89,800円	有	有	有	有	4	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
PC-286nodel O	77,500円	有	無	有	有	4	税込	㈱アイ・ツー大阪店
PC-ONE	188,000円	有	有	有	有	5	展示処分	パソコンプラザコムライン刈谷店

サンヨー

PHC-70FD	27,600円	有	無	有	有	4	税込	㈱アイ・ツー大阪店

SHARP

X68000SUPER-HD	328,000円	有	有	有	有	5	新品限定	㈱メディアショップハイランド
X68000XVI	268,000円	有	有	有	有	5	XVI,新品	㈲リードコナン
X68000SUPER-HD	248,000円	有	有	有	有	5	SUPER HD,新品	㈲リードコナン
X68000XVI	248,000円	有	有	有	有	5	未使用品	九十九電機㈱
X68000SUPER	238,000円	有	有	有	有	5	新品限定	㈱メディアショップハイランド
X68000XVI	229,800円	有	有	有	有	5	メーカー工場にてSRAMクリーン済	㈱SRGスタンバイ東京1号店
X68000SUPER-HD	219,800円	有	有	無	有	4	80MBハードディスク内蔵	九十九電機㈱
X68000XV1	203,700円	有	無	無	有	4	税込	㈱アイ・ツー大阪店
AX286N-H2	199,000円	有	有	有	有	5		パソコンのイシダ本店
X68000SUPER	198,000円	有	有	有	有		新品	㈱コムネット
X68000EXPERT／HD	179,800円	有	有	有	有	4	メーカー工場にてSRAMクリーン済	㈱SRGスタンバイ東京1号店
X68000SUPER	178,000円	有	有	有	有	5	SUPER,新品	㈲リードコナン
X68000ACE-HD	175,000円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
X68000EXPERT	160,000円	有	無	有	有	4		㈱コスモス
X68000PROⅡ	160,000円	有	有	有	有		新品	㈱コムネット
X68000PRO／HD(2MB)	159,800円	有	有	有	有	4	メーカー工場にてSRAMクリーン済	㈱SRGスタンバイ東京1号店
X68000EXPERTⅡ	148,000円	有	有	有	有	4		横浜サードウェーブ
X68000ACE／HD(2MB)	139,800円	有	有	有	有	4	メーカー工場にてSRAMクリーン済	㈱SRGスタンバイ東京1号店
X68000EXPERT	139,800円	有	有	有	有	4	メーカー工場にてSRAMクリーン済	㈱SRGスタンバイ東京1号店
X68000PROⅡ	138,000円	有	有	有	有	5	PROⅡ,新品	㈲リードコナン
X68000PROⅡ	135,000円	有	有	有	有	4		㈱コムネット
X68000EXPERT	129,000円	有	無	無	有	3		横浜サードウェーブ
X68000EXPERT	128,000円	有	有	有	有	4	税込	㈱アイ・ツー大阪店
X68000ACE(2MB)	119,800円	有	有	有	有	4	メーカー工場にてSRAMクリーン済	㈱SRGスタンバイ東京1号店
X68000PRO(2MB)	119,800円	有	有	有	有	4	メーカー工場にてSRAMクリーン済	㈱SRGスタンバイ東京1号店
X68000PROⅡ	118,000円	有	有	有	有	5	展示品	㈲リードコナン
X68000PRO	105,000円	有	有	有	有	4		横浜サードウェーブ
X68000	86,000円	無	無	無	無	3	初期型	㈱コスモス
X68000	82,000円	有	無	有	有	4	税込	㈱アイ・ツー大阪店
X1turboⅢ	58,000円	有	有	有	有	5	CZ-8700付	フレックス四日市
X1turbo／30	26,800円	有	無	無	有	3	CZ852C	㈱日本マイコン流通センター

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
X1-twin	15,800円	有	無	無	有	3	PCエンジンのゲームOK!	ユニオンコンピューターネットワーク
X1C	5,000円	無	無	無	無	2	数台有, 部品取りに	オガワムセン

セガ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
メガドライブ	20,000円	有	有	有	有	5	新品, 税別, ソフト3本付	オガワムセン
ゲームギア	19,800円	有	有	有	有	5	新品, 税別, ソフト3本付	オガワムセン
SC-3000H	5,000円	有	有	有	有	5	新品, 税別, ソフト2本付	オガワムセン

SONY

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-X-300H62	298,000円	有	無	無	有	3	AXパソコン, RAM 4MB／マウス付	㈱日本マイコン流通センター
HB-F1XV	35,000円	有	有	有	有	4		横浜サードウェーブ
HB-F1XDJ	32,000円	有	有	有	有	3		横浜サードウェーブ
HB F1XV	28,000円	有	無	無	有	4	税込	㈱アイ・ツー大阪店
HB-F1XD	19,800円	有	無	無	有	4	税込	㈱アイ・ツー大阪店

東芝

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
J-3100SS001	55,000円	有	無	有	有	4		㈱コムネット
パソピアPA7010	10,000円	有	有	有	有	5	展示品, 税別, 予備用に	オガワムセン

松下

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FS-A1ST	48,000円	有	有	有	有	4		横浜サードウェーブ
FS-A1ST	44,500円	有	無	有	有	4	9813A1付, 税込	㈱アイ・ツー大阪店
FS-4600F	40,000円	有	有	有	有	5	新品, 税別, MSX2ワープロパソコン	オガワムセン
FS-A1WSX	28,000円	有	有	有	有	4	税込	㈱アイ・ツー大阪店
FS-4000	15,000円	有	有	有	有	5	新品, 税別, MSXワープロパソコン	オガワムセン
FS-A1	9,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク

日立

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
ベーシックマスターMB6891	10,000円	有	有	有	有	5	展示品, 税別, 予備用に	オガワムセン

富士通

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FM TOWNS 80H	378,000円	有	有	有	有	5	新品限定	㈱メディアショップハイランド
FM TOWNS 40H	278,000円	有	有	有	有	5	新品限定	㈱メディアショップハイランド
FM-TOWNS-40Hセット	242,500円	有	有	有	有	5	DP591(展示品)・RB101(展示品)とのセット, 税込	㈱アイ・ツー大阪店
FM TOWNS-10Fセット	238,000円	有	有	有	有	5	CRT, キーボード付	ICランド・キタジマ
FM TOWNS UX20	230,000円	有	有	有	有	5	早い者勝ち!	㈲リードコナン
FM TOWNS-20F	168,000円	有	有	有	有	5	新品同様	㈱メディアショップハイランド
FM TOWNS 20F	155,000円	有	有	有	有	4		横浜サードウェーブ
FM-TOWNS-20F	148,000円	有	有	有	有	5	展示品処分	ICカプセル
FM TOWNS 20F	140,000円	有	有	有	有	5		フォーネクスト所沢店
FM-TOWNS 2S	139,800円	有	有	無	有	4	モニター, キーボード, モデム付	九十九電機㈱
FM R-CARD	119,000円	有	無	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター
FM-TOWNS-2セット	118,000円	有	有	有	有	4	DP533新品・KB101中古とのセット, 税込	㈱アイ・ツー大阪店
FMR-50NB1	106,600円	有	有	有	有	4	システムのみ, 税込	㈱アイ・ツー大阪店
FM TOWNS2	98,000円	有	無	無	有	3		㈱ノジマ
FM16βFD1	64,800円	有	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター
FM77AV-2	17,800円	有	無	有	有	4	早いもの勝ち!!	ユニオンコンピューターネットワーク

ディスプレイ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
N-5913L	49,800円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
N5913L	44,800円	有	有	無	有	4	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京2号店
PC-KD853N	49,800円	有	有	有	有	5		㈱メディアショップハイランド
PC-KD882	45,800円	有	有	有	有	5	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京2号店
PC-KD854N	39,800円	有	有	有	有	5		㈱メディアショップハイランド
PC-TV352	39,800円	有	無	無	有	3	税込	㈱アイ・ツー大阪店
PC-KD862	36,800円	無	無	無	有	3	税込	㈱アイ・ツー大阪店
PC-KD862	35,000円	無	無	無	有	4		㈱マイコンショップ西神戸
PC-KD854	32,800円	無	有	無	有	4	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京2号店
PC-KD854N	32,000円	有	無	無	有	3		横浜サードウェーブ
PC-KD854	32,000円	有	無	有	有	4	税込	㈱アイ・ツー大阪店
PC-KD854N	32,000円	有	無	無	有	4	税込	㈱アイ・ツー大阪店
PC-KD854	32,000円	有	無	有	有	4		㈱マイコンショップ西神戸
PC-KD862	29,800円	有	無	有	有	3	傷あり	㈲リードコナン
PC-KD551	23,000円	無	無	無	有	3		フレックス四日市
PC-KD852	20,000円	無	無	有	無	4		ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー
PC-KD551	19,800円	無	有	無	有	3	デジタル4050文字	㈱SRGスタンバイ東京2号店
PC-KD551K	15,000円	無	無	無	有	3		パソコンプラザコムライン刈谷店
PC-8853N	14,800円	無	無	無	有	3	税込	㈱アイ・ツー大阪店

EPSON

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CR-4000	38,600円	有	有	無	有	4	税込	㈱アイ・ツー大阪店

サンヨー

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CMT-148HMB	64,800円	有	無	無	有	3	AX用	㈱日本マイコン流通センター
CMT-A14H2	39,800円	無	無	無	有	4		フレックス四日市

SHARP

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CU-21CD-BK	85,000円	有	有	有	有	5	21インチディスプレイ	㈲リードコナン
CU-14FD	30,800円	有	有	有	有	3	税込	㈱アイ・ツー大阪店
CZ-613D	69,800円	有	有	有	有	4	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
CZ-605D-BK	56,800円	有	無	有	有	4	税込	㈱アイ・ツー大阪店
CZ-880DB	52,800円	有	無	有	有	4	TV付, ドットピッチ0.31	ユニオンコンピューターネットワーク
CZ-600D	49,800円	有	有	有	有	4	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
CZ-600DE	48,000円	有	無	有	有	4	税込	㈱アイ・ツー大阪店

SONY

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
KX-14HD1	49,800円	有	無	無	有	3	21ピン／8ピン付, 3モード	㈱日本マイコン流通センター

富士通

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FMT DP533	50,000円	有	有	有	有	5		フォーネクスト所沢店
FM DPC232D	28,000円	有	有	有	有	4	AV40SX専用	㈱サンマックス

フロッピー・ドライブ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-FD512	67,800円	有	有	有	有	5	新品	㈱メディアショップハイランド
PC-FD312	59,800円	有	有	有	有	5	新品	㈱メディアショップハイランド
PC-98H81	42,800円	有	無	無	有	3	10MBハードディスク+8″FDD	㈱日本マイコン流通センター
PC-9881K	39,800円	無	無	無	有	3	8インチドライブ	㈱日本マイコン流通センター
PC-9881N	20,000円	有	無	無	有	3		中京マイコン㈱
PC-8881	19,800円	有	無	無	有	3	PC-8801用I／F付, PC-9801シリーズ使用可	㈱日本マイコン流通センター
PC-9831-4	18,000円	無	無	無	有	3	2DDの2ドライブ	㈱マイコンショップ西神戸
PC-9831UW2	18,000円					4	3.5インチ2DDの2ドライブ	㈱マイコンショップ西神戸
PC-80S31K	15,000円	無	無	無	有	4	5インチ2Dの2ドライブ	㈱マイコンショップ西神戸

アクセル

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FDC-356	39,800円	有	無	有	有	4		フレックス四日市

EPSON

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-NTHD20	59,800円	有	無	無	有	3	386NOTE BOOK用, 20MB HDDパック	㈱日本マイコン流通センター

松下

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FS-FD1A	9,800円	有	無	有	有	4	9813A1付, 税込	㈱アイ・ツー大阪店

ランドコンピューター

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
LDS-3RA	30,000円	有	有	有	有	5		フレックス四日市

プリンタ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
NM-5020	148,000円	有	無	無	有	3	高速印字(110CPS)	㈱日本マイコン流通センター
PC-PR406LM	138,000円	有	無	無	有	4	予備トナー付	中京マイコン㈱
PC-PR201／60	70,000円	有	有	有	有	5		フォーネクスト所沢店
PC-PR201J	69,800円	有	有	無	有	4	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京2号店
NM-4150	65,000円	有	無	無	有	5		㈱マイコンショップ西神戸
NM-9950 II	64,800円	有	無	無	有	4		メディア旭川
PC-PR201H3	59,800円	有	有	無	有	4	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京2号店
PC-PR150H	49,800円	有	無	無	有	4		パソコンプラザコムライン刈谷店

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-PR150N	43,000円	有	有	有	有	5		フォーネクスト所沢店
PC-8822	24,800円	有	無	無	有	3	18ピン漢字プリンタ	㈱日本マイコン流通センター

EPSON

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
HG-4800／PC	99,800円	有	有	無	有	4	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
HG-2550PC	70,000円	有	無	有	有	4	インクジェットプリンタ	中京マイコン㈱
VP-2000	69,800円	有	無	有	有	5	ヘッド新品	メディア旭川
VP-2600PC	69,000円	有	有	有	有	4	カットシートフィダー付	㈱コムネット
AP-600(PC)	31,800円	有	有	無	有	4	税込	㈱アイ・ツー大阪店
AP-800／PC	29,800円	有	有	無	有	4		㈱SRGスタンバイ東京1号店
VP-500／PC	25,800円	有	有	有	有	4		㈱SRGスタンバイ東京1号店

SHARP

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
IO-735X	148,000円	有	無	無	有	3	インクジェット，カラー，X68000・PC対応	㈱日本マイコン流通センター
CZ-8PC4	35,800円	有	有	有	有	4	東京海上パソコン総合保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店

スター精密

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
AR-2415	50,000円	有	無	有	有	3		㈲フレックスエンジニアリングJAM新潟店
TR-24CL	9,800円	有	無	有	有	4		パソコンのイシダ本店

松下

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FW-Pa1B(MSX用)	8,000円	有	無	有	有	3		㈲フレックスエンジニアリングJAM新潟店

富士通

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FM-PR204	20,000円	有	無	無	有	3	タウンズ用ケーブル付	㈱コムネット

ワープロ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PWP-50RX	118,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱メディアショップハイランド
文豪mini5 RX	69,800円	有	無	無	有	3		パソコンのイシダ本店
文豪mini5 Carry word	24,800円	有	無	無	有	4		パソコンのイシダ本店

サンヨー

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
SWP-700	89,800円	有	無	有	有	4	マルチライン印字，3.5″FDD／2HD使用可	㈱日本マイコン流通センター

SHARP

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
WD-A330	84,000円	有	無	有	有	3	郵便番号辞書搭載	㈱日本マイコン流通センター
WD-A600	71,000円	有	無	有	有	3	9インチCRT付，3.5″FDD1ドライブ	㈱日本マイコン流通センター

松下

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FW-200	30,000円	無	無	無	無	4		ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー

富士通

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
オアシス30AFⅢ	95,000円	有	無	無	有	3	JISキーボードタイプ	㈱日本マイコン流通センター
オアシス30SFⅡ	89,800円	有	無	無	有	3	JISキーボードタイプ	㈱日本マイコン流通センター

その他

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-8801-17	19,800円	有	無	無	有	3	ビデオアートボード，RAMとしても使用可	㈱日本マイコン流通センター
PC-88VA-11K	17,800円	有	無	無	有	3	PC-88VA2／3用ビデオボード	㈱日本マイコン流通センター
PC-88VA-11	16,800円	有	無	無	有	2	PC-88VA用ビデオボード	㈱日本マイコン流通センター
PC-8801-20	12,800円	有	無	無	有	3	マルチボードA，漢字2水・RAM等	㈱日本マイコン流通センター
NM-4150-01	11,800円	無	無	無	有	5	NM4150用，セカンドピンユニット	メディア旭川
PC-8801-01	6,800円	無	無	無	有	3	PC-8801初期タイプ用，漢字ROM	㈱日本マイコン流通センター
PC-8801-11	6,800円	有	無	無	有	3	PC-8801用FM音源ボード	㈱日本マイコン流通センター
PC-8801-02N	5,800円	無	無	無	有	3	PC-8801シリーズ用増設RAM，128KB	㈱日本マイコン流通センター
PC-9801-13	4,200円	無	無	無	無	3	PC-9801用CMTインターフェースボード	㈱日本マイコン流通センター
PC-8801-13	3,900円	有	無	無	有	3	パラレル，I／Fボード	㈱日本マイコン流通センター

IOデータ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PIS-20	50,000円	有	無	有	有	4	イメージスキャナ	㈲フレックスエンジニアリングJAM新潟店
PIO-88VA-2MD	15,000円	有	有	有	有	5	新品	真光無線㈱

EPSON

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
GT-6000	124,000円	有	有	有	有	4	A4読み取り，1677万色対応	㈱日本マイコン流通センター
HDD-20S	30,000円	無	無	無	有	3	3万円台ハードディスク	㈲フレックスエンジニアリングJAM新潟店
HDD-20S	19,800円	有	無	有	有	4	20MB HDD	パソコンのイシダ本店

カシオ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
DK-5000	15,800円	有	無	無	有	3	スーパー電子手帳	㈱日本マイコン流通センター

グラフテック

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
MP-1000	39,800円	有	無	無	有	3	ケーブル付	フレックス四日市

SHARP

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CZ-6VT1	38,500円	有	有	有	有	5	税込	㈱アイ・ツー大阪店
CZ-6BP1	34,800円	有	無	無	有	4	X68000用コプロセッサ	ユニオンコンピューターネットワーク
CZ-6BP1	29,800円	有	無	無	有	4	X68000用，数値演算プロセッサ	㈱日本マイコン流通センター
CZ-6BE1	20,000円	無	無	無	無	4	X68000初代用1M RAM	ユニオンコンピューターネットワーク
CZ-6BN1	12,800円	有	無	無	有	4	X68000用スキャナー用パラレルボード	㈱日本マイコン流通センター
CZ-8BS1	12,800円	有	無	有	有	4	X1シリーズ用，FM音源ボード	㈱日本マイコン流通センター
CZ-8RL1	10,000円	有	有	有	有	5	新品，税別，データレコーダ	オガワムセン
CZ-8KR	5,800円	無	無	無	有	3	X1用，漢字ROM	㈱日本マイコン流通センター
CE-151	3,800円	無	無	無	有	3	ポケコン用RAMカード，4KB	㈱日本マイコン流通センター

セガ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
SG-1000Ⅱ	2,400円	無	無	無	有	3	ゲーム機	㈱日本マイコン流通センター
3-Dグラス	980円	無	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター

SONY

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
HBI-300	9,800円	有	無	有	有	3	MSX用モデムカートリッジ	㈱日本マイコン流通センター

ハル研究所

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
HAL FAX(HFX-200)	48,000円	有	無	有	有	4	FAXアダプタ	中京マイコン㈱

富士通

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FM77-411	9,800円	有	無	無	有	3	FM77AV1／2用デジタイズカード	㈱日本マイコン流通センター
FM77-101	6,800円	無	無	無	無	2		㈱日本マイコン流通センター
FM AV-201	4,800円	無	無	無	有	3	NTSCアダプタ	㈱日本マイコン流通センター
FM77-143	3,800円	無	無	無	無	2		㈱日本マイコン流通センター

調査にご協力いただいた販売店リスト

■メディア旭川：〒070　北海道旭川市三条通10丁目右10号　☎0166-25-9801
■パソコンのイシダ本店：〒085　北海道釧路市川北町4-22　☎0154-25-6168
■ＩＣカプセル：〒090　北海道北見市北1条西3丁目14番地　☎0157-23-8444
■㈲リードコナン：〒020　岩手県盛岡市上田4-21-26　☎0196-22-4661
■フレックスエンジニアリングＪＡＭ新潟：〒950-21　新潟県新潟市寺尾上5-9-12　☎025-269-3371
■ＩＣランドキタジマ：〒308　茨城県下館市女方5　☎0296-28-0050
■フォーネクスト所沢店：〒359　埼玉県所沢市久米602-3 KS所沢ビル1F　☎0429-95-2630
■㈱コスモス：〒392　長野県諏訪市小和田25-4　☎0266-58-7432
■㈱コムネット：〒274　千葉県船橋市前原西3-21-13　☎0474-76-0860
■九十九電機㈱ニューセンター店：〒101　東京都千代田区外神田1-16-10　☎03-3251-0987
■㈱ＳＲＧスタンバイ東京１号店：〒101　東京都千代田区外神田1-6-6 松田ビル2F　☎03-3258-8955
■㈱ＳＲＧスタンバイ東京２号店：〒101　東京都千代田区外神田3-3-3　☎03-3252-0290
■真光無線㈱：〒101　東京都千代田区外神田1-15-16 秋葉原ラジオ会館6F　☎03-3255-0450
■㈱日本マイコン流通センター：〒150　東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5F　☎03-3463-4455
■横浜サードウェーブ鶴見店：〒230　神奈川県横浜市鶴見区鶴見中央5-10-23　☎045-505-2163
■㈱野島電気商会：〒229　神奈川県相模原市横山1-1-1　☎0427-53-1516
■㈱サンマックス：〒243　神奈川県厚木市旭町3-9-15　☎0462-29-6171
■㈱メディアショップハイランド：〒239　神奈川県横須賀市ハイランド3-9-6　☎0468-48-3290
■ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー：〒444　愛知県岡崎市康生通西2-20-2 シビコ南館4F　☎0564-23-4960
■中京マイコン㈱：〒460　愛知県名古屋市中区大須3-14-43 第2アメ横ビル2F　☎052-242-1156
■パソコンプラザ　コムライン刈谷店：〒448　愛知県刈谷市日高町4-606　☎0566-21-8073
■オガワムセン：〒503　岐阜県大垣市宮町2-29　☎0584-78-7687
■フレックス四日市店：〒510　三重県四日市市鵜ノ森2-2-1 堀田ビル2F　☎0593-53-7503
■㈱アイ・ツー大阪店：〒542　大阪市中央区難波千日前15-18　☎06-632-0012
■ユニオンコンピュータネットワーク：〒556　大阪市浪速区日本橋4-15-23　☎06-644-0554
■㈱マイコンショップ西神戸：〒653　兵庫県神戸市長田区西尻池町2-5-18　☎078-611-4194
■益田パソコンランド：〒698　島根県益田市駅前町29-5　☎0856-22-0396

ソーサリアン・ファンの宝物をあなたに贈ります

思い入れのあるゲーム、はいつまでも記憶に残しておきたいものです。
本当に楽しかったゲームだからこそ、もっと深く知ってみたいものです。
そんなあなたのために、マイコンBASICマガジン編集部が心を込めて制作しました。
『ソーサリアン』の魅力のすべてを凝縮した1冊です。

ソーサリアンのすべて
ALL ABOUT SORCERIAN
マイコンBASICマガジン別冊

消えた王様の杖
失われたタリスマン
ルシフェルの水門
呪われたオアシス
盗賊達の塔
暗き沼の魔法使い
ロマンシア
紅玉の謎
暗黒の魔道士
呪われたクイーンマリー号
天の神々たち
氷の洞窟
メデューサの首
囚われた魔法使い
不老長寿の水
魔性の島
いけにえの神殿
悪魔に魅いられた花
ああ,ジョセフィーヌは今何処に
アマゾンの剣
武田信玄の章
織田信長の章
豊臣秀吉の章
真田幸村の章
徳川家康の章
血塗られた王家の秘宝
魔の下僕ガッシュの陰謀
心を失った姫君
嘆きの神殿
魔王ギルバレスの迷宮
愛と悲しみのバンパイア



海は広いな
食虫植物の森
未知なるものへ
双頭の魔犬
二濤のナルキッソス
白夜に消えた村人
復讐の黒き勇者
呪われた国ペンタウァの悲劇
美しき花嫁
銀の灯が消えた街
パンドラの箱
灼熱のワナ
時の神殿
呪われた遺跡
闇に消えた女神
妖夢幻伝説
それゆけ!ドトーのトライアスロン
封印
灰色のダンジョン
常春の村
天空の滝
チャイニーズ・メディスン
ペトスの祭壇
魔法使いの弟子
ツイン・アイランズ
マリオネットの館
狙われた村
邪神の砦
IBM-PC版ソーサリアン
PCエンジン版ソーサリアン

SORCERIANは日本ファルコム株式会社の登録商標です。

■主な内容

- メガドライブ版を含む全59シナリオの完全ガイド（マップ，アイテム・リスト付き）
- 門外不出のキャラクター&モンスター・ドット絵集
- 史上初公開の究極の魔法表をはじめとする，ソーサリアン・システム徹底解析
- IBM-PC版ソーサリアンにチャレンジ!
- スクープ! PCエンジン版ソーサリアン
- ソーサリアン 秘 情報局
- ソーサリアンはこうして創られる
- 基本シナリオ全60曲楽譜集
- ソーサリアン関係者によるレビュー集
- その他，豊富な資料とイラストで，ソーサリアンの世界を表現

ソーサリアンのすべて
ALL ABOUT SORCERIAN

オール・アバウト・ソーサリアン 432ページ（カラー336ページ） 定価2,000円（本体1,942円）

売り切れ店続出!!

入手希望の方は，お近くの書店で注文するか，電波新聞社・出版販売部（☎03-3445-6111）までお申し込みください。

目が楽だ!! 目が疲れない!!

ファミコンショップで大人気! 高得点が出るぞ!!

記念価格 2,980円 14・15型用

TVフィルターFSⅡ

テレビゲームから目を守る



★平面・わん曲の画面にも取付けOK!

型名	14・15型用	18・19型用	20・21型用	24・25型用	26・27型用	28・29型用
記念価格	2,980円	4,480円	5,480円	6,480円	6,980円	7,480円

激安の2,980円ですが、材質は塩ビ(下敷の材料)を使わず、コンピューター・フィルターと同じく、特殊メタクリル(ガラスより透明な材料に紫外線100%カット可視光線70%カット等、特殊加工した樹脂)を、使用しておりますので、品質は保証いたします。

★ギラギラやチラツキがなくなり、目がチカチカしない!! 疲れない!!

その秘密は

1. 視力低下の原因となる、紫外線を画面から100%カット
2. 目が痛くなるギラギラ・チラツキ・色のニジミをカットする特殊メタクリル樹脂採用。
3. 小さな文字や、かくれキャラがはっきり見えるので、目が疲れない。だから高得点が出る。
4. 鮮明画像だから近距離でも安心してテレビゲームが楽しめる。
5. プログラミング・ワープロ・テレビ番組にもOK!!

TVフィルターFSⅡの実験データ

★1988年8月 聖マリアンナ医科大学眼科測定

目のピントを合わせる力のことを調節力といいます。この調節力の変化を測定することによって、〝目の疲れ〟の度合がわかります。ゲームを60分連続して行なった場合、TVフィルターFSⅡを使用すると調節力はほとんど低下せず、目の疲れもなく、フィルターは「目を守る」役目を果たします。(被試験者5名の平均データより)



全国で大好評!! 目が楽だ!! 目が疲れない!!

中一のころから視力が低下してきて、最近目医者に通い始め、父からファミコンをやめるように言われましたが、どうしてもやめる事ができないので、雑誌にのっていた広告を見て、TVフィルターFSⅡを買いました。今までは、ファミコンをやると目がチカチカしたりしていたのが、FSⅡを付けてからは、画面が良く見え、目もつかれなくなりました。本当に助かりました。
千葉県東葛飾郡関宿町木間ケ瀬
小沼 大輔さま
おたよりありがとう。

感想なんて「うそだろう。」と、思っていましたが、7日間無料なのでダメなら返品すれば良いと思い申し込みました。今までゲーム後、目がつかれて、目がショボショボして ピントがあわなく、目を細めて物を見ていたが、このフィルターを付けて、ゲームをしたら、うそみたいに目がつかれない。目がショボショボしない。ビックリダ、感想なんて「うそだろう。」と思っていた自分が、この様に感想を書いているのがアホみたい。
兵庫県神戸市西区北山台
北村 浩二さま
おたよりありがとう。

店頭で買えない人はハガキ・電話で申し込み下さい。

41円

〒577 大阪府東大阪市柏田西1・9・15
(株)サンクレスト JPM係

TVフィルターFSⅡを申し込みます。
- 型名(　　型用)
- 郵便番号・住所
- 氏名・㊞・年令
- 電話番号

◆ 通信販売のみ ◆

★7日間無料使用OK!!
★効果なければ返品自由!!

特別注文品

16・17型用	⇨ 3,980円
22・23型用	⇨ 5,980円

商品到着後10日以内に、商品代金+消費税+送料600円を、同封の払込み用紙で郵便局から、お送りください。返品の場合、返送料は自己負担でお願いします。

◎電話注文 ☎06(303)4152 受付時間AM9:00〜PM6:00 (株)サンクレスト

NOVE

高校生のAくんも、大学生のBくんも、会社員のCさんも、実は、みんなゲームデザイナーだったなんて。

少年よ大志をいだけ。そして、
フロッピーをいただけ



先着400名!
ゲームデザイナー体験
フロッピー無料
進呈中!

自宅でできるゲームデザイナー養成講座

「野邉ゲームデザイナーズアカデミー」第1期受講生募集中!

野邉ゲームデザイナーズアカデミーは、フロッピーをメディアにした新しい通信教育システム。コンピュータを実際に操作しながらの学習だから効果バツグンです。勉強で忙しい高校生のAクンも、アルバイトで忙しい大学生のBクンも、仕事で忙しい会社員のCサンも、自由な時間にできるからみんなオッケー。ヤル気はあるのにチャンスに恵まれなかったアナタ、いよいよですね。

なんでも
お問い合わせ ☎03(3280)0743

※お問い合わせ受付時間/月~金 AM10:00~PM8:00(土・日・祝は休み)

体験フロッピー&資料請求はこちら!

※体験フロッピー&資料請求をご希望の方は、住所、氏名、年齢、職業、電話番号と持っているパソコンの機種名、ご覧の雑誌名を明記の上、ハガキでお申し込みください。

〈宛先〉〒150 東京都渋谷区恵比寿2-32-23

NOVE GAME DESIGNER'S ACADEMY
野邉ゲームデザイナーズアカデミー

tiny タイニーシリーズ



DOS/V 対応超小型パーソナル・コンピュータ

IBM PC／AT互換機

TINYシリーズは小型、低価格ですので、個人使用はもちろんの事、LANの端末やFAの組み込み用のシステムとして最適です。

Tinyシリーズ（620／650）製品内容

①IBM PC/XT/ATコンパチブルで
　マウスは標準装備
②VGA対応(650モデル)
③家庭用TVにも表示できる(620モデル)
④ゲームポートを標準装備
⑤ROM化OSやユーティリティソフト付
　620には英語DOS(DR-DOS5.0)が
　ROM化され標準搭載
⑥多機能化を可能とする外部オプション
- ポケットモデム
- ポケットLANアダプタ
- サウンドボックス
- モニター
- ジョイスティック

※日本語対応は650モデルのみです。



標準価格

Tiny 620(CPU：V30)	
1フロッピーディスクドライブ付(SF)	¥78,000
2フロッピーディスクドライブ付(DF)	¥98,000
1フロッピー、40MBハードディスク付(HF)	¥138,000
Tiny 650(CPU：80286-12MHz)	
1フロッピーディスクドライブ付(SF)	¥108,000
2フロッピーディスクドライブ付(DF)	¥128,000
1フロッピー、40MBハードディスク付(HF)	¥168,000

＊DOS/Vは650シリーズのみ対応

販売元
LINK
株式会社
ロンローインターナショナルネットワークス
〒141 東京都品川区西五反田8－8－15
ローズベイ五反田ビル10F
●お問い合せは
03-3493-5850
FAX 03-3493-5188

オルゴールの第2弾は「イース」だ！



ソーサリアン宝箱オルゴール
曲名：オープニング　定価5,974円(限定)

新発売 イース宝箱オルゴール
曲名：貿易の街レドモント　定価5,974円(限定)

オルゴール第2弾、イース宝箱オルゴールが新登場。曲は「貿易の街レドモント」をアレンジしました。宝箱の蓋を開ければ、かわいい音色でゲームミュージックが鳴り出します。中はオルゴールのメカが見える仕組みになっています。ソーサリアン宝箱オルゴールも好評発売中。



イースの貯金箱

ちょっとかわったブリキ製の貯金箱です。無駄遣いしないで、お金を貯めてね。宝箱は「リリアの鍵」で開けることができます。

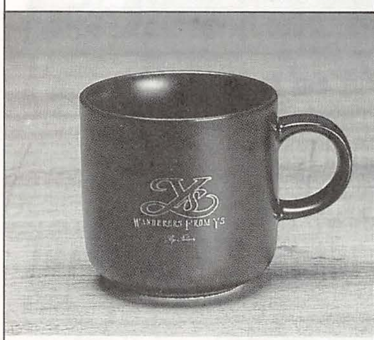
定価1,133円



イースのマウスマット

マウスがスムーズに操作できる！金色のイースのロゴが黒地に映えて格調高い。マット本体の素材は、軟質の塩ビを使用しています。

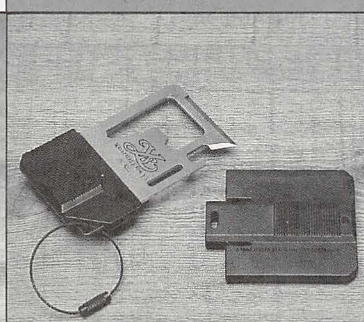
定価1,957円



イースロゴ・マグカップ

シンプルにレイアウトされた「イース」の金色のロゴがとてもオシャレ。陶器なので取り扱いに注意してください。

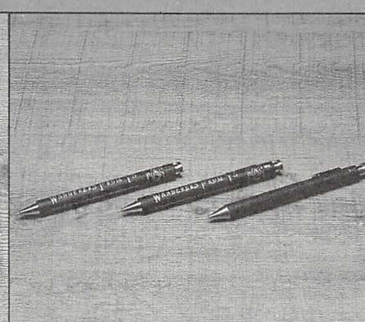
定価824円



イースの冒険具

カン切り、栓抜き…何通りもの使い方ができるプレートです。アウトドアライフに、とてもマッチするグッズです。安全キャップ付。

定価2,369円



イースのペンセット

シャープは金、黒ボールペンは銀、赤ボールペンは赤。ロゴの色で区別。ペンの表面がザラザラしていて、持ったときの感触がいい。

定価1,205円



イースIIウォーレット

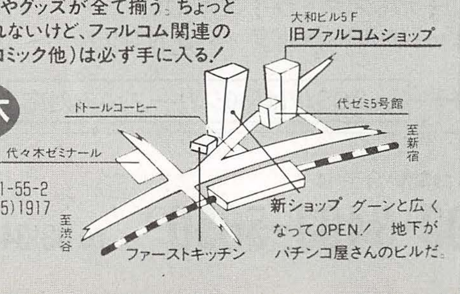
着脱式の小銭ポケットが付いた、ユニークなサイフです。カード入れも付いている。とてもベーシックなデザインに仕上がりました。

定価1,236円

ファルコム・グッズショップへ行ってみよう!!

ファルコムの新製品やグッズが全て揃う。ちょっと遠い人もいるかもしれないけど、ファルコム関連の商品(グッズ・CD・コミック他)は必ず手に入る！

東京・代々木

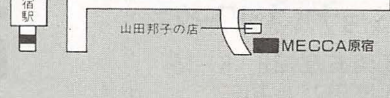


〒151 渋谷区代々木1-55-2
大和ビル5F 03(3375)1917

ここへ行けば必ず買える！DEMP

MECCA HARAJUKU

原宿駅より竹下通りを50mほど歩いて右折。(坂の上にある)徒歩で2分くらいです。(注：通信販売はやってません。)〒150 東京都渋谷区神宮前1-10-9 隠田フラット1F ☎03(3497)1577

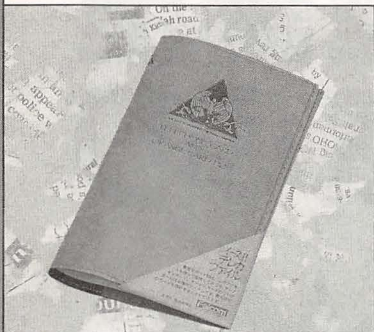


ソフコム

高崎駅西口より歩いて2分。群馬県のペンタン・グッズファンよ、みんな集まれ。〒370 群馬県高崎市八島町14 ☎0273(27)5878

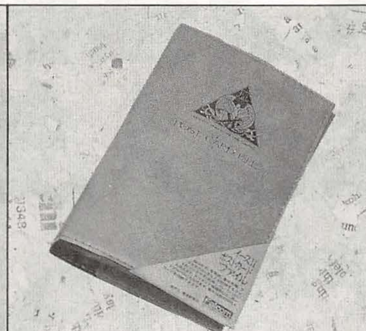
ゲ屋・天下一ゲーマーの店

JR神田駅より歩いて5分。美土代町交差点近く一政ビル2F。グッズやゲームに関する商品も豊富。〒101 東京都千代田区神田1-15-12 一政ビル2F ☎03(3293)9325(通信販売可)



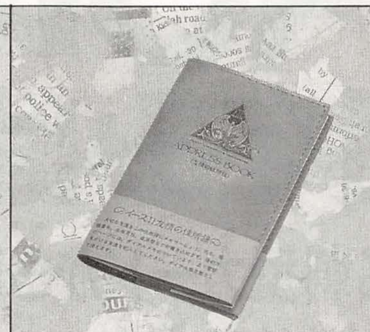
イースIIテレカファイル
テレフォンカード、オレンジカードなどのファイルです。カードコレクターは必携ですぞ。最大60枚までファイルできます。

定価1,133円



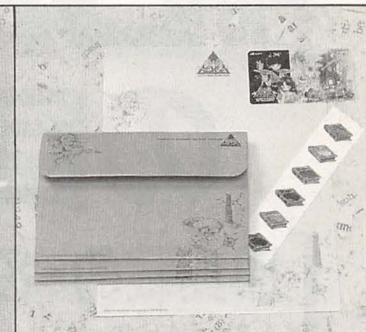
イースIIポストカードファイル
絵はがきやクリスマスカード、年賀状、暑中見舞いなど、郵便はがきサイズのカードを最大60枚までファイルできます。

定価1,133円



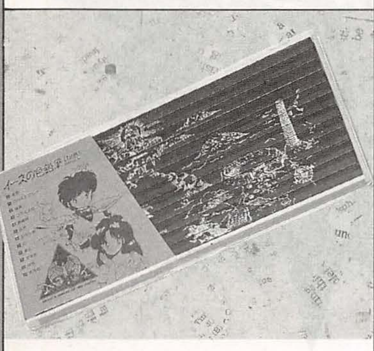
イースII友情の住所録
ポケットサイズのかわいい住所録です。どんどん書き込んで「友達のワ」を広げよう。電話番号の早見表付き。

定価927円



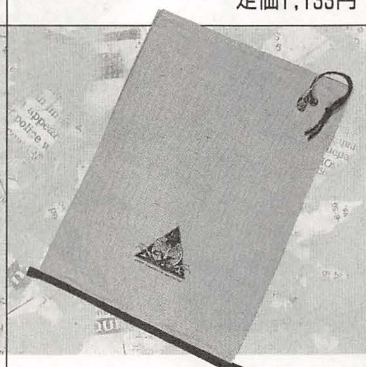
イースII友情の通信具
ゲーム好きの友達とナイス・コミュニケーションョン。便箋、封筒、イースの書シール、それにテレフォンカードがセットになっています。

定価1,444円



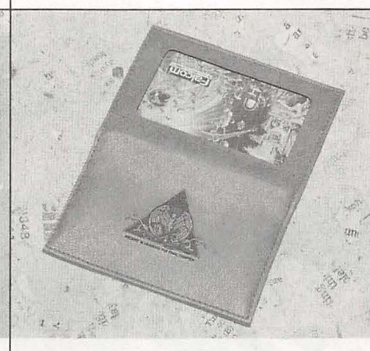
イースの色鉛筆(12色)
鉛筆の断面が四角く、ちょっと変わった色鉛筆。パズルにもなる。色番号の0〜7番はパソコンのRGB出力の色番号に合わせて使えます。

定価1,133円



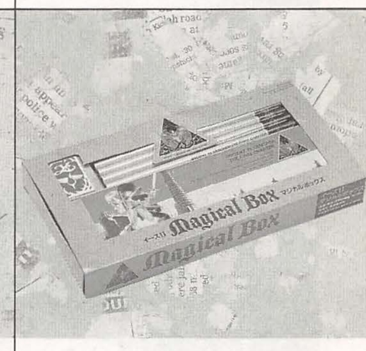
イースの麻袋
シンプルで、とても丈夫な麻で作られたバッグです。大きいのでいろいろ入り、何かと便利です。

定価1,854円



イースのパスケース
とてもシンプルな定期入れです。二つ折りにして使います。

定価1,236円



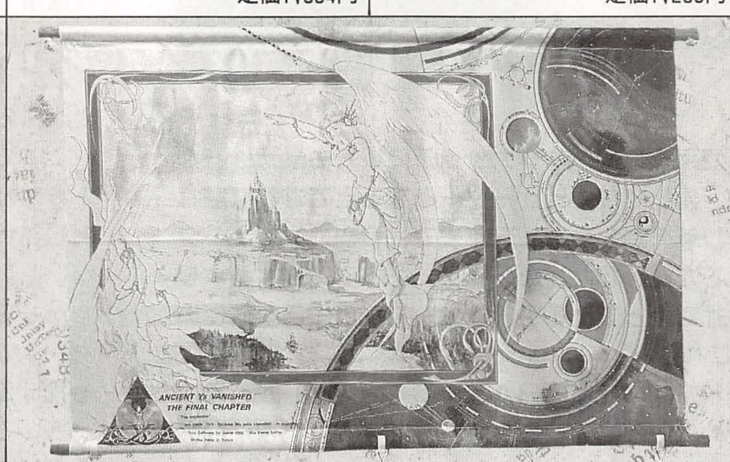
イースIIマジカルボックス
カンペンセットにイースの世界感を盛り込みました。カンペンケース、鉛筆(6本)、イースの書の字消しがセットになっています。

定価1,009円



イースキーホルダー(金色)
イースIIキーホルダー(銀色)
キーホルダーは、飾りだけではなく、鍵をなくさないようにする機能も持っています。ゲームに出てくる鍵にも付けてあげたいね。

定価 各1,009円



イースIIタペストリー
イースの世界を表現した美しい壁掛けです。部屋に飾ろう。友達を招待するのがワクワクしますね。

定価2,987円



イースII下敷(Aタイプ)
フィーナを守れ!カツコイイ、アドルの下敷きです。裏面は、武器や鎧のイラストと、それらのコメントをプリントしました。

定価206円



イースII下敷(Bタイプ)
ダームの塔に捕らわれた詩人レアとアドルの行く手を阻むモンスターのイラスト。裏面は主な登場モンスターの解説です。

定価206円

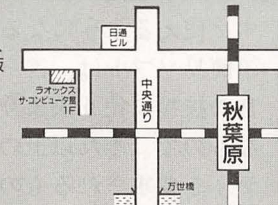
※下敷のみ購入される方へ 通信販売で下敷のみ購入される方は合計が5枚以上になるように申し込んでください。友達と共同で申し込まれても結構です。

A/ペンタン・キャラクタグッズ取扱店大紹介。

anime studio熊谷店
熊谷駅北口より歩いて5分。ダイエーのななめ前。
〒360 埼玉県熊谷市銀座2-80
☎0485(22)5591

パソコンソフトCPU
大宮駅、東口より歩いて2分。高島屋の交差点近く。
〒330 埼玉県大宮市大門町2-68
☎048(648)2667

LAOXザ・コンピューター館
秋葉原駅、電気街より歩いて2分、1Fパソコンフロア。(注:通信販売はやってません)
〒101 東京都千代田区神田1-7-6
☎03(5256)3111



申し込み方法
お近くにお店がない場合は、通信販売で購入できます。通信販売の方法は、本誌に折り込まれている支払い通知表(横長の赤い印字の紙)を使った郵便振替によるものと、現金書留によるものがあります。必ずどちらかで申し込んでください。送料はご希望の商品の合計金額が5,000円以内の場合、360円です。5,000円以上の場合は無料です。(税込)

グッズ取扱店募集中
DEMPA/ペンタンでは当キャラクターグッズの取扱店を募集しています。パソコンショップ、ファンシーショップ、文具店、玩具店大歓迎。ご相談も承ります。問い合わせ先:☎03-3445-6111電波新聞社 出版販売部まで。

企画・制作:DEMPA ペンタン　発売元:電波新聞社
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電話03-3445-6111

新版BASIC基礎講座の目をみはる人気ぶり

即実戦的・名刺型カードから声が出る ゼロからでもだいじょうぶ

遂に出た！「98シリーズ」が自由自在



今では誰でもが当り前に使えるコピーやファックスにしても最初は、なかなか触りづらかったもの。ましてコンピューターとなるとできれば触れたくないのが人情だ。しかし新人類から中・高年まで、今やコンピューターは避けて通れぬ道となってきた。だが、心配無用。「本で勉強するよりグンとわかりやすい」「会社で使っている98シリーズが自由自在に使いこなせるようになった」「これでパソコンはチット も恐くない」と人気を博しているオーディオカード方式の『新版BASIC基礎講座』がある。OA時代に乗り遅れないためにも格好の学習システムなのだ。いま注目の『新版BASIC基礎講座』とは……

“パソコン音痴”は通用しない

パソコンは、基本的なキー操作を覚え、簡易ソフトを利用すれば、小学生でも数学が解けるし、理科のグラフも作れるのだから誰でもすぐ使えるようになる。しかしこの簡易ソフトは、言ってみれば日常の挨拶に使う決まり文句のようなもので、それ以上のオリジナリティを要求されるものには役に立たない。

顧客管理、販売管理、給与計算など、いわゆるアプリケーション（適用業務）として本格的に活用するには、ＢＡＳＩＣと呼ばれるプログラム言語をマスターする必要があるわけだ。

ここでほとんどの人が「ＢＡＳＩＣがわからなければ、パソコンとビジネスに直結した会話ができないし、プログラムも組めない。しかしＢＡＳＩＣそのものをマスターするのが大変で……」とサジを投げるのだ。

ところがここ二～三年「ＢＡＳＩＣはやさしい」という声が起こり、とことんパソコンとつきあってやろうと意気込む人が急増してきているのだ。

そのきっかけとなったのがパナ教育システムの『ＢＡＳＩＣ基礎講座』と呼ばれる、初心者専用の親切なパソコン講座だ。

この講座が今回、これまでの受

講生の意見や希望を盛り込んで、更に分かりやすく改訂され、『新版ＢＡＳＩＣ基礎講座』として、再デビューした。

さっそく、この改訂版に取り組んだ、悩める初心者に感想を聞いてみた。「これまで、本を読むと余計に分からなくなってしまったが、この講座の親切、ていねいさは抜群で、なんだこんな簡単なことだったのかと驚いている」

（村松誠二君・21歳）

「一日に少しずつで良いので、飽きないし確実に覚えられる」

（増田憲子さん・27歳）

「ワープロとしてしか使っていなかったけれど、ＢＡＳＩＣが分かり始めたので、９８の利用価値が上がってくると思う」

（水上良造さん・32歳）

「４冊も入門書を読んだけれど、全くわからなかった。その点この講座は、私たち初心者の気持ちをよく理解している。オジサン族にも使えそうだ」

（木下繁さん・44歳）

これらの声を聞いていると、どうやら眠っているパソコンを、活用することが可能になりそうだ。

98を自由自在に使いこなせ

では『新版ＢＡＳＩＣ基礎講座』が何故そんなに理解しやすいのかという点を探ってみると……

最大の秘密は、目と耳とによって繰り返し学習ができることと、大切なポイントが確実に分かるように親切ていねいな編集がなされていることだ。手のひらにおさまるミニプレーヤと、名刺大のカードが主な教材だが、このカードをプレーヤに差し込むと70秒間にわたって講師の解説が流れるシステムになっている。これは、カードの裏にマイクロレコードが貼付してあるからだ。また、カードの表には、解説の内容が要約して印刷されているので、それを読みながら解説に耳を傾けることができる。つまり、いつでもどこでも、視聴覚による学習が可能という画期的システムなのだ。ガードは、入門編が90枚、応用編が160枚と、しめて250枚のカードがそろっている。

しかも250枚のカードには98シリーズを使いこなすのに最適の内容がズラリ。したがって『新版ＢＡＳＩＣ基礎講座』をマスターすれば、ＮＥＣ９８シリーズが自由自在に使いこなせるというわけ。

「会社でいま使っている、９８シリーズで勉強できるし、そのまますぐ仕事にも役立つのでとても助かっています」

と喜ぶのは、商社に勤務する溝田文男さん（36歳）。

「それに１枚、１ポイントが70秒で学習できるのも魅力」で昼休みや通勤の途中、それに寝る前など、ちょっとしたフリータイムに気軽に学習できるのがいいとご満悦。

段階的カリキュラムが成功の秘訣

パソコンを仕事に生かすには最少の入力で最も有効な情報を出力することがポイント。それにはＢＡＳＩＣを活用することが肝心だ。

そのＢＡＳＩＣが新しい教材の開発によって、誰でもやさしくマスターすることができるようになったというわけだ。

仕事の流れを体系的にとらえて図式化できないと、役に立つプログラムは組めないが、この『新版ＢＡＳＩＣ基礎講座』なら、すぐれたプログラムづくりの方法が身に付くという。

このために、この講座では概略を把握することを目的とした「入門編」と、詳しく活用を学習する「応用編」の二部構成で、重要な命令語などは二段階にわたって学習するようになっている。

また、サブテキストには、仕事の流れを図式化するトレーニングを充分に行うことができる。



米国マイクロソニックス社・松下電器産業ＫＫ
特許商品独占販売

このように、やさしいものから難しいものに、ざっと全体を摑んでから細部へと、段階的カリキュラムが採用され、大きな効果を上げているのだ。『新版ＢＡＳＩＣ基礎講座』は、ＢＡＳＩＣに尻込みしていたビジネスマンや全くの初心者にとって魅力ある講座である。

今なら7日間(無料)試用できる

『新版ＢＡＳＩＣ基礎講座』の価格は、一括払だと49,800円(税別)。分割払は、月々わずか3,700円×14回。初回5,033円の計15回（税込）でスタートできる。

■ハガキでのお申込みは、
①「BASIC」002 ②郵便番号・住所(フリガナ) ③氏名(フリガナ)・年令・捺印④18才未満の方は保護者氏名(フリガナ)・捺印⑤電話番号(市外局番も)⑥一括払いか分割払いかの別──以上を明記の上、
〒110
東京都台東区秋葉原６－３－２
パナ教育システム
「BASIC基礎講座」002係へ。

■電話でのお申込みは、
☎東京03－3255－3381㈹
(日曜・祭日も24時間受付可)

■FAXでのお申込みは、
☎東京03－3255－9195

お申込みをうけてから10日以内に（送料当社負担）お届けします。教材到着後７日以内なら返送できます(返送料のみ負担)。

※社内研修としてまとめてご利用の場合はご相談ください。

提供 パナ教育システム

ご注文は全国どこでもフリーダイアル

ご注文専用フリーダイヤル
0120 TEL.0120-32-2242
0120 FAX.0120-32-2264

お問い合せ
〒232 横浜市南区通町3-50-1
TEL.045-715-9222

●営業時間/10:00～20:00
●休 業 日/日曜・祝祭日

◆通信販売専門店だからできるこの価格、高価下取・買取大歓迎!!◆

FULL CHOICE システム

HOTLINEの広告セットは基本的な組み合わせになっております。10人10色の使い方に合わせて、必要な周辺機器・ソフトを組み合わせるのが使いこなしの近道です。必要な物を自由に選んで下さい。あなたにぴったりの組み合わせを実現できます。広告にない商品もお問い合わせ下さい。

法人・団体のお客様台数一括納入ご相談下さい。またリースのご用命をお待ちしております。

★お届けは
1.配達日ご指定OK(日曜祭日も可)
2.夜間配達OK(18：00～20：00)

★お支払いは
1.HOT LINE超低金利クレジット 業界随一の超低金利で、3～84回までの回数を自由に設定できる便利なクレジットです。
2.7ヵ月先からのお支払いスタート 商品は今すぐ受取お支払は7ヵ月先からでOK!!
3.ボーナス1回払いOK
4.ボーナスのみの支払いOK。2回～6回
5.キャンパスクレジット 20才以上の大学生・新社会人の方も、保証人なしでOK
6.代金引換方式 商品到着時に現金一括払い(手数料1,000円)
8.銀行振込もOK 荷造り送料1ヶに付900円

ホットラインの安心と満足をお届けする業務体制は万全。
新品交換の期間は2ヶ月間、その間の故障は新品と取り替え。

PC-286 CLUB
No. SP402-01
激安

PC-286CLUB(286CPU FM音源3.5インチ2ドライブ)……168,000円
PC-KD854N(0.39ミリドット高解像度チルト台付CRT)……84,800円
バスマウス……6,800円
標準価格合計 259,600円
HOTLINE特価 ¥136,000
5,000円×18回 ボーナス22,900円×3回
4,000円×24回 ボーナス15,900円×4回

PC-386 GE
No. SP402-04
激安

PC-386GE2・GE5(32ビットCPU 3.5又は5インチ2ドライブ)……298,000円
PC-KD854N(0.39ミリドット高解像度チルト台付CRT)……84,800円
標準価格合計 382,800円
HOTLINE特価 ¥230,000
7,000円×24回 ボーナス25,100円×4回
4,800円×36回 ボーナス17,900円×6回

PC-9801NS/E
No. SP402-06
激安

PC-9801NS/E20……278,000円
PS98-1002-32(日本語MS-DOS Ver.3.3D)……9,800円
1-2-3NOTE(ノートパソコン専用ロータス1-2-3)……38,000円
標準価格合計 425,800円
HOTLINE特価 ¥279,800
5,500円×36回 ボーナス23,600円×6回
3,500円×48回 ボーナス23,400円×8回

PC-386 NOTE W
No. SP402-08
激安
汎用マウス変換コード進程!!

PC-386NW2(386SX完全A4サイズ98互換2FDDノートパソコン)……278,000円
PCMS2M……5,800円
標準価格合計 283,800円
HOTLINE特価 ¥168,800
4,000円×24回 ボーナス25,400円×4回
3,500円×36回 ボーナス13,400円×6回

PC-9801DX
No. SP402-02
激安

PC-9801DX2(286/12MHz FM音源搭載)……318,000円
PC-KD854N(0.39ミリドット高解像度チルト台付CRT)……84,800円
バスマウス……6,800円
標準価格合計 409,600円
HOTLINE特価 ¥225,800
6,000円×24回 ボーナス29,900円×4回
4,000円×36回 ボーナス21,900円×6回

スペシャルプライスセット
価格と納期に 自信あり!

●振込口座・横浜銀行弘明寺支店
普通1066320 口座名義・ホットライン
〒232 横浜市南区通町3-50-1
☎045(715)9222

PC-386 NOTE A
No. SP402-09
激安

PC-386NA-STD(386SX/16MHz 拡張性豊富な98互換)……268,000円
HOTLINE特価 ¥105,800
5,500円×12回 ボーナス25,200円×2回
3,000円×24回 ボーナス12,900円×4回

PC-98DO+
No. SP402-03
激安
ゲームソフト1本進呈!!

PC-98DO+(88/98両方のソフトが使える)……278,000円
PC-KD854N(0.39ミリドット高解像度チルト台付CRT)……84,800円
標準価格合計 362,800円
HOTLINE特価 ¥209,800
5,500円×24回 ボーナス28,200円×4回
3,500円×36回 ボーナス21,600円×6回

PC-9801DA
No. SP402-05
激安

PC-9801DA2・DA/U2(386/20MHz FM音源1.6MBメモリ搭載)……448,000円
XC-1498C(0.28ミリドット14インチCRT)……107,000円
標準価格合計 555,000円
HOTLINE特価 ¥294,800
6,000円×36回 ボーナス23,800円×6回
4,800円×48回 ボーナス18,100円×8回

PC-9801NS/E
No. SP402-07
激安

PC-9801NS/E(386SX/16MHz高性能ノートパソコン)……278,000円
PACK E40(NS/E専用40MB・高速HDD)……118,000円
BJ-10V(48ドットA4バブルジェットプリンタ)……74,800円
プリンタケーブル……5,500円
標準価格合計 476,300円
HOTLINE特価 ¥298,000
6,000円×36回 ボーナス24,600円×6回
4,800円×48回 ボーナス18,800円×8回

J-3100
No. SP402-10
激安

J-3100SX001(386SX/16MHz 2MBメモリー実装)……258,000円
J31HDP4A(東芝純正40MB/HDD PACK)……140,000円
BJ-10V(48ドットA4バブルジェットプリンタ)……74,800円
プリンタケーブル……5,500円
標準価格合計 478,300円
HOTLINE特価 ¥256,800
7,000円×24回 ボーナス33,100円×4回
5,500円×36回 ボーナス19,300円×6回

最新BOOK＆NOTEパソコンコーナー

98 NOTE nc
No. 402-001

PC-9801NC(カラー液晶ノートパソコン・NS/E用ハードディスク取付可能)……598,000円
PACK E40(NS/E用40MB高速HDD)……118,000円
PS98-1002-32(日本語MS-DOS Ver.3.3D)……9,800円
バスマウス……6,800円
1-2-3NOTE(ノートパソコン専用ロータス1-2-3)……38,000円
標準価格合計 770,600円
HOTLINE特価 ¥528,800
8,000円×48回 ボーナス36,000円×8回
7,000円×60回 ボーナス28,700円×10回

PC-386
No. 402-002

PC-386BOOK-LC(カラー液晶2FDD386SX搭載)……658,000円
HOTLINE特価 ¥498,000
7,500円×48回 ボーナス34,000円×8回
6,000円×60回 ボーナス30,500円×10回
9,800円×72回 ボーナス なし

PC-386 NOTE AE
No. 402-003 HARMONYインストールセット

PC-386NAE1(386SX 98完全互換ノート)……238,000円
PCNTHD40(40MB/HDD PACK)……120,000円
BJ-10V(48ドットA4バブルジェットプリンタ)……74,800円
プリンタケーブル……5,500円
HARMONY(一太郎とロータスの一体型統合ソフト) HDDにインストール済
PC286PO3(日本語MS-DOS Ver.3.1) HDDにインストール済
標準価格合計 506,300円
HOTLINE特価 ¥312,800
6,800円×36回 ボーナス22,800円×6回
5,000円×48回 ボーナス19,900円×8回

J-3100
No. 402-004

J-3100SXOVW(VGA・DOS 対応32ビットA4サイズ)……328,000円
J31HDP4A(東芝純正40MB/HDD)……140,000円
J31D5741(MS-WINDOWS Ver.3.0)……25,000円
J31MS001(マウス)……10,000円
PIO-31SS-2MB(2MB増設RAMカード)……35,000円
標準価格合計 538,000円
HOTLINE特価 ¥346,000
8,000円×36回 ボーナス22,300円×6回
6,000円×48回 ボーナス19,200円×8回

HOTLINE 24時間FAX受付け 組み合わせ自由自在。あなたの欲しい組み合わせを御相談下さい。専門係員がアドバイス致します。 月々のお支払いは御予算に応じて **1月7日号**

PC-9801DA

No. 402-005

品名	価格
PC-9801DA2・DA/U2(386/20MHz FM音源1.6MBメモリ搭載)	448,000円
PC-KD882(0.31ミリドット15インチ高解像度チルト台付CRT)	89,800円
PIO-DA134-4ME(DA専用内蔵RAMボード)	42,000円
PS98-1002-52,32(日本語MS-DOS Ver.3.3D)	9,800円
バスマウス	6,800円
標準価格合計	596,400円

HOTLINE特価 ¥337,800

月々	ボーナス
6,500円×36回	ボーナス29,500円×6回
4,500円×48回	ボーナス26,700円×8回

PC-9801CS

No. 402-006

品名	価格
PC-9801CS2(32ビットCPU搭載12インチCRT一体型)	398,000円
BJ-130J(48ドット高速バブルジェットプリンタ)	198,000円
バスマウス	6,800円
標準価格合計	602,800円

HOTLINE特価 ¥349,800

月々	ボーナス
7,000円×36回	ボーナス28,900円×6回
5,500円×48回	ボーナス22,600円×8回

PC-9801NS/E40

No. 402-007

品名	価格
PC-9801NS/E40(CPU80 386SX/40MBハードディスク内蔵)	418,000円
GOLD98N-4ME(98ノート専用4MB・RAMカード)	74,800円
PS98-1002-32(日本語MS-DOS Ver.3.3D)	9,800円
M-150(超小型トラックボール)	7,000円
標準価格合計	509,600円

HOTLINE特価 ¥298,800

月々	ボーナス
5,000円×36回	ボーナス30,200円×6回
3,000円×60回	ボーナス21,800円×10回

PC-9801NC

No. 402-008

品名	価格
PC-9801NC/40(ハードディスク内蔵カラーノートパソコン)	738,000円
BJ-10V(48ドットA4バブルジェットプリンタ)	74,800円
プリンタケーブル	5,000円
標準価格合計	817,800円

HOTLINE特価 ¥538,800

月々	ボーナス
10,000円×48回	ボーナス25,600円×8回
7,800円×60回	ボーナス25,300円×10回

PC-386GE

No. 402-009

品名	価格
PC-386GE3(386SX/16MHz・3.5/5インチ3ドライブ)	328,000円
XC-1498C(0.28ミリドット14インチCRT)	107,000円
AP-1000PC(48ドット熱転写式漢字カラープリンタ)	99,800円
バスマウス	6,800円
4段パソコンデスク(マウステーブル付)	29,800円
OAチェアー(高さ・座面背もたれ角度調整付)	29,800円
標準価格合計	601,200円

HOTLINE特価 ¥357,800

月々	ボーナス
8,000円×36回	ボーナス25,200円×6回
5,500円×48回	ボーナス24,500円×8回

PC-286VJ

No. 402-010

品名	価格
PC-286VJ5・VJ2	228,000円
PC-KD854N(0.39ミリドット高解像度チルト台付CRT)	84,800円
PC-PRI50T(日本語カラー熱転写プリンタ)	64,800円
標準価格合計	377,600円

HOTLINE特価 ¥243,800

月々	ボーナス
7,200円×24回	ボーナス28,200円×4回
4,800円×36回	ボーナス20,900円×6回

PC-386GS

No. 402-011

品名	価格
PC-386GS3(386/20MHzハイレゾ対応3.5・2FDD 5・1FDD)	423,000円
CR-5500(ハイレゾ15インチ高解像度CRT)	168,000円
ERB-4000(GS用内蔵型増設RAMボード/4MB)	44,800円
標準価格合計	635,800円

HOTLINE特価 ¥423,800

月々	ボーナス
7,000円×48回	ボーナス25,300円×8回
4,500円×60回	ボーナス29,700円×10回

PC-386

No. 402-012

品名	価格
PC-386P(386SX/16MHz高性能コンパクトサイズ)	268,000円
PC-KD882(0.31ミリドット15インチ高解像度チルト台付CRT)	89,800円
AP-900PC(熱転写漢字プリンタ)	94,800円
バスマウス	6,800円
標準価格合計	459,400円

HOTLINE特価 ¥295,800

月々	ボーナス
5,800円×36回	ボーナス25,400円×6回
4,000円×48回	ボーナス23,200円×8回

J-3100

No. 402-013

品名	価格
J-3100SX001W(386SX/20MHz・白黒液晶モデル)	278,000円
DynaPack60(J-3100用60MB・HDD)	138,000円
PIO-31SS-2MB(2MB増設RAMカード)	35,000円
標準価格合計	451,000円

HOTLINE特価 ¥316,800

月々	ボーナス
6,000円×36回	ボーナス28,200円×6回
3,800円×48回	ボーナス27,600円×8回

J-3100

No. 402-014

品名	価格
J-3100SX001(386SX/12MHz 2MBメモリ実装)	258,000円
J31HDP4A(東芝純正40MB/HDD PACK)	140,000円
J31D5741(MS'WINDOWS Ver.3.0)	25,000円
J31MS001(マウス)	10,000円
J31DPR02(超小型B4・48ドット熱転写プリンタ)	69,800円
PIO-31SS-4MB(4MB増設RAMカード)	60,000円
プリンタケーブル	6,000円
標準価格合計	568,800円

HOTLINE特価 ¥331,800

月々	ボーナス
6,800円×36回	ボーナス26,800円×6回
5,000円×48回	ボーナス23,100円×8回

X68000

No. 402-015

品名	価格
CZ-634C-TN(XVI)	442,800円
CZ-604D(0.31ミリドット スピーカ付14インチディスプレイ)	94,800円
標準価格合計	537,600円

HOTLINE特価 ¥379,800

月々	ボーナス
6,000円×36回	ボーナス26,800円×6回
4,500円×48回	ボーナス22,300円×8回
3,000円×60回	ボーナス23,500円×10回
6,100円×72回	ボーナス なし

X68000

No. 402-016

品名	価格
CZ-604C(SUPER)残り台数わずか	348,000円
CZ-606D	79,800円
標準価格合計	427,800円

HOTLINE特価 ¥274,000

月々	ボーナス
7,000円×24回	ボーナス26,300円×4回
5,000円×36回	ボーナス17,500円×6回
3,000円×48回	ボーナス19,300円×8回
4,600円×72回	ボーナス なし

TERADRIVE MODEL

No. 402-017

品名	価格
TERADRIVE MODEL3(30MB/HDD 2MB,DOS/V搭載)	248,000円
HTR-2200(0.31ミリドット デュアルスキャンディスプレイ)	79,800円
HTR-2300(マウス)	6,800円
標準価格合計	334,600円

HOTLINE特価 ¥219,800

月々	ボーナス
4,000円×36回	ボーナス20,600円×6回
3,000円×48回	ボーナス17,000円×8回
2,500円×60回	ボーナス14,500円×10回
4,300円×72回	ボーナス なし

Macintosh Classic

No. 402-018

MACCLASSIC II 4MB/FD(CPU68030/16MHz)
MAC専用内蔵型HDD/105MB 2年保証付

標準価格合計 298,000円

2年保証付 HDD装着料別途

月々	ボーナス
7,000円×30回	ボーナス30,500円×5回
5,000円×36回	ボーナス30,400円×6回
3,500円×48回	ボーナス26,400円×8回
6,600円×60回	ボーナス なし

No. 402-019

Power BOOK100 2MB/HD20漢字/FD ……398,000円

HOTLINE特価 ¥287,000

月々	ボーナス
6,000円×36回	ボーナス22,000円×6回
4,500円×48回	ボーナス18,500円×8回
3,000円×60回	ボーナス20,400円×10回
5,600円×72回	ボーナス なし

PC-286

No. 402-020

PC286BOOK
(286CPU 2FDDブックパソコン) ……258,000円

HOTLINE特価
¥99,800

本体・周辺機器・新品

★本体

品名	標準価格	特価
NEC PC-9801NC	標準価格 598,000円	を特価429,000円
NEC PC-9801NC/40	標準価格 738,000円	を特価498,000円
NEC PC-98GS/1	標準価格 698,000円	を特価476,000円
NEC PC-9801CS2	標準価格 398,000円	を特価269,800円
NEC PC-H98S8/002	標準価格 548,000円	を特価375,000円
NEC PC-9801DA2	標準価格 448,000円	を特価249,800円
NEC PC-9801DS2	標準価格 358,000円	を特価229,000円
NEC PC-9801DX2	標準価格 318,000円	を特価189,800円
NEC PC-98DO/+	標準価格 278,000円	を特価178,800円
NEC PC-9801NS/E	標準価格 278,000円	を特価193,000円
NEC PC-9801NS/E40	標準価格 418,000円	を特価249,800円
NEC PC-9801NV	標準価格 248,000円	を特価149,800円
SHARP CZ-634C-TN	標準価格 368,000円	をHOTLINE特価
SHARP CZ-644C-TN	標準価格 518,000円	をHOTLINE特価
SHARP CZ-604C-TN限	標準価格 348,000円	をHOTLINE特価
TOSHIBA J3100SSW001	標準価格 198,000円	を特価 59,800円
TOSHIBA J3100SX001	標準価格 258,000円	を特価139,800円
TOSHIBA J3100SX01P	標準価格 298,000円	を特価209,800円
TOSHIBA J3100SX 001VW	標準価格 328,000円	を特価228,000円
TOSHIBA J3100SL 001VW	標準価格 378,000円	を特価268,000円
EPSON PC-286CLUB-STD	標準価格 168,000円	を特価 99,800円
EPSON PC-286VJ	標準価格 228,000円	を特価167,000円
EPSON PC-386P	標準価格 268,000円	を特価196,000円
EPSON PC-386GE3	標準価格 328,000円	を特価214,000円
EPSON PC-386GE2/5	標準価格 298,000円	を特価198,000円
EPSON PC-386GS2/5	標準価格 398,000円	を特価289,800円
EPSON PC-386GS3	標準価格 423,000円	を特価305,000円
EPSON PC-386BOOK/LC	標準価格 658,000円	を特価498,000円
EPSON PC-386NAE1	標準価格 238,000円	を特価166,000円
EPSON PC-386NA	標準価格 268,000円	を特価105,800円
EPSON PC-386NW-1B	標準価格 418,000円	を特価249,800円
EPSON PC-386NW2	標準価格 278,000円	を特価169,800円
SEGA TERADRIVE/2	標準価格 188,000円	を特価124,800円
SEGA TERADRIVE/3	標準価格 248,000円	を特価164,800円

★ディスプレイ　本体とセットで買えば更にお得

★プリンター

品名	標準価格	特価
NEC PC-PR150N	標準価格 69,800円	を特価 47,000円
NEC PC-PR150T	標準価格 64,800円	を特価 38,800円
NEC PC-PR150VH	標準価格 99,800円	を特価 56,800円
NEC PC-PR201/60A	標準価格 158,000円	を特価105,800円
NEC PC-PR201/60	標準価格 135,000円	を特価 72,800円
SHARP IO-735X	標準価格 248,000円	を特価153,000円
SHARP CZ-8PC5	標準価格 96,800円	を特価 76,000円
FUJITSU FM-PR204B	標準価格 80,000円	を特価 39,800円
STAR TX-24CL	標準価格 69,800円	を特価 36,800円
STAR JR-100CL	標準価格 99,800円	を特価 58,000円
STAR JR-200CL	標準価格 134,800円	を特価 67,800円
日本REM PR-40T	標準価格 120,000円	を特価 84,800円
EPSON AP-300	標準価格 59,800円	を特価 39,800円
EPSON VP-300	標準価格 69,800円	を特価 49,800円
EPSON AP-900PC	標準価格 94,800円	を特価 49,800円
EPSON AP-1000	標準価格 97,800円	を特価 74,800円
EPSON VP-2061PC	標準価格 130,000円	を特価 96,800円
EPSON HG-4000PC	標準価格 198,000円	を特価114,800円
EPSON LP-3000(トナー付)	標準価格 283,000円	を特価143,000円
CANON BJ-10V	標準価格 74,800円	を特価 41,800円
CANON BJ-330J	標準価格 208,000円	を特価129,800円
CANON BJ-130J	標準価格 198,000円	を特価 88,000円
CANON LBP-A404LLPS3	標準価格 355,000円	を特価227,000円

★ハードディスク

品名	標準価格	特価
キャラベル AV-040EP	標準価格 108,000円	を特価 79,800円
キャラベル AV-040SXE	標準価格 108,000円	を特価 69,800円
キャラベル FB40SXE	標準価格 128,000円	を特価 94,800円
ICM CARY PACK E40	標準価格 118,000円	を特価 74,800円
ICM HC-100ES	標準価格 138,000円	を特価 99,800円
アイテック TX-80/68.TOWNS	標準価格 108,000円	を特価 79,800円
CRC CEC-IHE40	標準価格 98,000円	を特価 64,800円
テクサ TRUST-NE80	標準価格 112,000円	を特価 82,800円
テクサ STATION 12OL	標準価格 118,000円	を特価 87,800円
テクサ TURST 120L	標準価格 108,000円	を特価 79,800円
緑電子 DOODA100	標準価格 118,000円	を特価 87,800円
緑電子 びるとE40	標準価格 98,000円	を特価 72,000円
MEIC MD-25NS/E60	標準価格 138,000円	を特価 99,800円
テクノジャパン TR-40NSE	標準価格 88,000円	を特価 64,800円
テクノジャパン PD-125E	標準価格 112,000円	を特価 79,800円

★ボード・拡張機器

品名	標準価格	特価
I・Oデータ PIO-DA134-4ME	標準価格 42,000円	を特価 29,800円
I・Oデータ PIO-DA134-6ME	標準価格 62,000円	を特価 43,800円
I・Oデータ EP-286BOOK-2M	標準価格 55,000円	を特価 38,800円
I・Oデータ EP-286BOOK-4M	標準価格 95,000円	を特価 67,800円
I・Oデータ PIO-31SS-4MB	標準価格 60,000円	を特価 42,800円
I・Oデータ PIO-31SS-8MB	標準価格 110,000円	を特価 77,800円
I・Oデータ FJ-SIM32-2MA	標準価格 27,000円	を特価 19,800円
MELCO RCS-2000	標準価格 39,800円	を特価 29,800円
MELCO RCS-4000	標準価格 74,800円	を特価 49,000円
MELCO RCS-8000	標準価格 145,000円	を特価107,800円
MELCO ERB-4000	標準価格 44,800円	を特価 32,800円
MELCO EDA-4000L	標準価格 44,800円	を特価 33,000円
MELCO EDA-8000L	標準価格 84,800円	を特価 62,800円
MELCO EMB-2000	標準価格 39,800円	を特価 29,800円
MELCO EMB-4000	標準価格 64,800円	を特価 47,800円
MELCO RCT-2000	標準価格 34,800円	を特価 25,800円
MELCO RCT-4000	標準価格 59,800円	を特価 44,200円
MELCO XMT-2000	標準価格 28,000円	を特価 20,800円

★FDドライブ

品名	標準価格	特価
ACCEL FDC-378	標準価格 59,800円	を特価 37,800円
ACCEL FDC-358	標準価格 69,800円	を特価 46,800円
ELECOM FDD-5S	標準価格 39,800円	を特価 29,800円
ELECOM FDD-5W	標準価格 59,800円	を特価 44,800円
ELECOM FDD-3.5S	標準価格 26,800円	を特価 21,800円
ELECOM FDD-3.5W	標準価格 45,800円	を特価 34,800円
ELECOM FDD-3.5SA	標準価格 35,800円	を特価 26,800円
ELECOM FDD-3.5WA	標準価格 49,800円	を特価 38,800円
ELECOM FD-311N	標準価格 29,800円	を特価 19,800円

ワープロ

品名	標準価格	特価	月々
TOSIBA JW-98UP	標準価格 298,000円	を特価189,000円	20,700円×10回
TOSIBA JW-95JP	標準価格 198,000円	を特価114,800円	12,600円×10回
SHARP WD-A551	標準価格 220,000円	をHOTLINE特価	17,400円×10回
NEC PWP-70SX	標準価格 228,000円	をHOTLINE特価	17,100円×10回
Panasonic FW-U1J81	標準価格 165,000円	をHOTLINE特価	13,900円×10回
NEC PWP-50SX	標準価格 198,000円	を特価135,000円	14,800円×10回

★中古品各種取扱い中！ 全品、リフレッシュ済、付属品一式付、6ヶ月保証

★新品ソフト各種取扱い中！ ビジネス、ゲーム、アダルト等(但し2万円以上の商品より受付。)

COMPUTERで未来とアクセス
HOTLINE
〒232 横浜市南区通町3-50-1

ご注文は
フリーダイヤル 0120-32-2242
FAXフリーダイヤルで 0120-32-2264
買い取りダイヤル 045-715-9222
●お問い合せ・見積もりは ☎045(715)9222
●営業時間／10:00〜20:00 ●休業日／日曜・祝日

YES 配送システム No.1

業界屈指の低金利
長い分割だと金利が……。
業界屈指の低金利は、お客様の強い味方です。

業界No.1の低金利

支払回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48	54	60	66	72	78	84
他社金利	3.0	4.0	5.0	7.0	9.0	11.0	13.5	14.5	14.5	16.0	21.0	23.5	31.0	32.0	35.5	38.5	—	—	—
Sofmap金利	2.5	3.5	3.5	6.0	6.0	8.5	11.0	12.0	12.5	17.0	17.5	22.0	23.0	26.5	29.5	36.0	38.0	42.5	45.5

代金引換システム（要手数料）
手続きはお電話一本だけ！あとは商品をお届けした際、料金とお引き換えしていただく便利なシステムです。

現金一括振込払い
お電話にてご注文ののち、指定の口座に一括で振込んでいただくシステムです。現金書留でのお支払いもOKです。

夜間配送 OK!!

到着日の指定OK!
お客様のご都合にあわせて、到着日を指定できます。お忙しいお客様、ぜひご利用下さい。

夜間配送OK（要手数料）
どうしても夜間の配送を希望するというお客様、お申し込みの際、お申し付け下さい。＊一部商品は除きます。（PM6：00〜PM8：00の間）

YES 完全サポート No.1

サポートセンター
ソフマップには、他では見られないパソコンの救急病院があります。お客様の、パソコンの異常はすぐご相談ください。

代替機の無料貸出
修理期間が長期の場合、代替機の無料貸出を行なっております。修理期間中パソコンが必要なお客様、ご相談ください。＊一部商品は除きます。



FAXで簡単にカタログが取り出せるシステムです。

On-line FAX

ご利用FAX番号 03-3253-2244

オンラインFAX情報項目	コード番号
オンラインFAX商品別 全コード表	00000#
ソフマップ チラシ広告 商品情報	00001#
Apple Macintosh関連 コード番号表	00010#
NEC関連パソコン コード番号表	00011#
SHARP/FUJITSUパソコン コード番号表	00012#
TOSHIBA/IBMパソコン コード番号表	00013#
ワープロ関連カタログ コード番号表	00014#
ソフマップ 中古在庫情報	00015#
ソフマップ 東京秋葉原 店舗案内	00002#
ソフマップ 大阪日本橋 店舗案内	00003#

FAXで24時間いつでもあなたの欲しいカタログが取り出せます。FAXからの注文も可能です。（On-line FAXは、プッシュホン回線のみの対応となります。）本文中のコード番号が付いているものは、その番号でカタログが取り出せます。

カタログの取り出し方法

1. FAXで03-3253-2244を押して下さい。＊オンフック機能の付いていないFAXの方は、受話器を取って番号を押して下さい。
2. 「こちらは、ソフマップ オンラインFAXです。」「コード番号を入力して下さい。」「サービス案内をご覧になりたい方は、〈1#〉と入力して下さい。」と案内が流れますので、コード番号のわからない方は、〈1#〉と入力して下さい。（1#と入力した場合、商品別コードの一覧表が出力されます。）
3. すでにコード番号がおわかりの方は、ご希望のコード番号を入力して下さい。入力の後、案内が「終了の場合は、##と入力して下さい。」と流れますので、終了する方は〈##〉と入力して下さい。
（例）〈□□□□□#〉〈##〉
＊続けてコード番号を入力（最高3回まで）する場合は、コード番号を入力する度に終了案内が流れますが、そのままコード番号を入力して下さい。
㊟コード番号入力後は、最後に〈##〉を忘れずに入力して下さい。
（例）〈□□□□□#〉〈□□□□□#〉〈##〉 2つ取り出す場合
（例）〈□□□□□#〉〈□□□□□#〉〈□□□□□#〉〈##〉 3つ取り出す場合
4. 「ピー、という音の後、スタートボタンを押して下さい。」と案内が流れますので〔ピー〕という発信音の後に、FAXのスタートボタンを押して下さい。
5. あなたのFAXから「カタログ」と「商品購入・見積書」が出力されます。

業務拡張につき 社員募集

〈職　種〉①事務スタッフ　②販売スタッフ
〈勤務地〉東京（秋葉原）大阪（日本橋）
〈勤務時間〉11:00〜20:00
〈資　格〉18〜28歳位まで（高卒以上）（未経験の方も歓迎します）
〈給　与〉当社規定により優遇（前職考慮します）
〈休　日〉完全週休2日制（夏季・冬季休暇、有給・慶弔休暇）
〈待　遇〉昇給年1回、賞与年2回＋1回（業績賞与）交通費全額支給、住宅手当、家族手当、慶弔手当、退職金制度、各種社会保険（健康保険・厚生年金・雇用保険・労災保険）
〈応　募〉履歴書（写真付）郵送下さい。折り返し面接日ご連絡致します。
●東京ー東京都千代田区外神田4-6-1 塩田トゥール秋葉原　TEL03-3251-3000
●大阪ー大阪市浪速区日本橋5-6-22 TEL06-631-3000
株式会社　ソフマップ　総務部宛
※同時アルバイト募集

私たちの仕事はそこから出発しています。
いつもお客様の立場になって考える。
私たち一人一人が
どう応えれば喜んでもらえるか。
お客様が何を望み、
私たちがお届けしたいのは満足感です。
心を売るのでもありません。
ただ物を売るだけではありません。

今がチャンス!! 年に1度の 決算大処分セール!!

DAがこの価格！お見逃しなく！

限定10台！

NEC DAセット PC-9801DA2/U2
On line FAX No.10002#



- PC-9801DA2/U2〈本体〉
- PC-KD881〈モニター〉
- INTER135ES〈HDD〉
- MS-WINDOWS Ver3.0A〈ソフト〉
- PC-9872R〈マウス〉
- MD-2HD5″〈10枚〉

標準価格￥783,000
決算大特価￥454,500

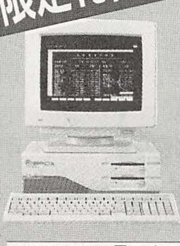
￥2,900×84回	ボーナス￥30,000×14回
￥6,500×60回	ボーナス￥20,000×10回
￥11,700×48回	ボーナス　なし
￥14,900×36回	ボーナス　なし
￥21,300×24回	ボーナス　なし

月々￥2,900から

DX年に一度のお買得品

限定10台！

NEC DXセット PC-9801DX2/U2
On line FAX No.10007#



- PC-9801DX2/U2〈本体〉
- PC-KD882〈モニター〉
- PS-40〈HDD〉
- MD-2HD5″〈10枚〉

標準価格￥519,800
決算大特価￥282,000

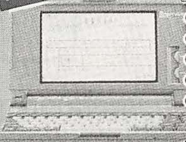
￥1,600×84回	ボーナス￥20,000×14回
￥3,600×60回	ボーナス￥15,000×10回
￥7,300×48回	ボーナス　なし
￥9,200×36回	ボーナス　なし
￥13,300×24回	ボーナス　なし

月々￥1,600から

ノートを買うなら今がチャンス！

限定10台！

NEC ノートセット PC-9801NS/E
On line FAX No.10018#



- PC-9801NS/E〈本体〉
- TRUST-NE40〈HDD〉
- BJ-10V〈プリンター〉
- プリンターケーブル
- MD-2HD3.5″〈10枚〉

標準価格￥460,800
決算大特価￥281,500

￥1,600×84回	ボーナス￥20,000×14回
￥3,600×60回	ボーナス￥15,000×10回
￥7,300×48回	ボーナス　なし
￥9,200×36回	ボーナス　なし
￥13,200×24回	ボーナス　なし

月々￥1,600から

限定5台！

SHARP CU-21HD



- CU-21HD〈モニター〉

標準価格￥148,000
決算大特価￥100,000
￥2,200×60回
￥2,600×48回
￥3,300×36回
￥4,800×24回
￥8,900×12回
月々￥2,200から

限定5台！

CANON BJ-10Vセット



- BJ-10V〈プリンター〉
- HARMONY〈ソフト〉

標準価格￥124,800
決算大特価￥72,000
￥1,600×60回
￥1,900×48回
￥2,400×36回
￥3,400×24回
￥6,400×12回
月々￥1,600から

限定5台！

ICM HC-180ESセット



- HC-180ES〈HDD〉
- MS-WINDOWS Ver3.0A〈ソフト〉

標準価格￥243,000
決算大特価￥141,000
￥3,100×60回
￥3,700×48回
￥4,600×36回
￥6,600×24回
￥12,500×12回
月々￥3,100から

限定5台！

日本TEXA TRUST-NE40セット



- TRUST-NE40〈HDD〉
- FRAME WORK2EZnote〈ソフト〉

標準価格￥147,500
決算大特価￥88,000
￥1,900×60回
￥2,300×48回
￥2,900×36回
￥4,200×24回
￥7,800×12回
月々￥1,900から

パソコンに関するご用命はお近くのソフマップへ

ソフマップ

通信販売をご利用の方は
フリーダイヤル 0120-110-833
大阪 06-633-7224
FAX 03-3253-4290
札幌011-865-7030 仙台022-268-3405 新潟025-222-6139
横浜045-311-3441 金沢0762-21-7045 名古屋052-332-2117
広島082-222-0604 福岡092-752-0044 高松0878-34-8833

商品発送のお問い合せ
フリーダイヤル 0120-080-113

故障・修理のお問い合せ
フリーダイヤル 0120-110-292

24時間テレホンサービス
東京 03-3258-7910

振込先 三和銀行秋葉原支店(普)1012131
口座名義（株）ソフマップ

〒101 東京都千代田区外神田3-14-10 ソフマップビル
〒556 大阪市浪速区日本橋5-6-22 ソフマップビル

基本セット＋単品で
あなただけの
オリジナルセット
もちろん
単品での購入
も可能です。

本体

高速CPU搭載、高度化するビジネスにスマートに対応

PC-9801DA

PC-9801DA2	FDD5inch×2
PC-9801DA/U2	FDD3.5inch×2

NEC
- PC-9801CS2 …… ~~¥398,000~~ ▶ ¥285,000
- PC-9801CS5 …… ~~¥548,000~~ ▶ ¥389,000
- PC-9801CS5/W …… ~~¥675,000~~ ▶ ¥482,000
  (DOS5.0とWINDOWS3.0をインストール済)
- PC-9801DA2/U2 …… ~~¥448,000~~ ▶ ¥258,000
- PC-9801DA5/U5 …… ~~¥598,000~~ ▶ ¥389,000
- PC-9801DA7/U7 …… ~~¥698,000~~ ▶ ¥487,800
- PC-9801DO⁺ …… ~~¥278,000~~ ▶ ¥179,000
- PC-9801DS5/U5 …… ~~¥508,000~~ ▶ ¥379,000
- PC-9801DX2/U2 …… ~~¥318,000~~ ▶ ¥183,000
- PC-9801DX5/U5 …… ~~¥468,000~~ ▶ ¥329,900
- PC-9801NC …… ~~¥598,000~~ ▶ ¥443,800
- PC-9801NC40 …… ~~¥738,000~~ ▶ ¥529,000
- PC-9801NS/E …… ~~¥278,000~~ ▶ ¥179,800
- PC-9801NS/E40 …… ~~¥418,000~~ ▶ ¥259,800
- PC-9801TmodelF51 ~~¥850,000~~ ▶ ¥629,000
- PC-9801TmodelF71 ~~¥950,000~~ ▶ ¥693,000
- PC-9801TmodelW2 ~~¥548,000~~ ▶ ¥349,000
- PC-9801UF …… ~~¥218,000~~ ▶ ¥137,000
- PC-9801UR …… ~~¥218,000~~ ▶ ¥145,000
- PC-H98model100/U100 ~~¥2,150,000~~ ▶ ¥161,800
- PC-H98model60-002/U60-002 ~~¥835,000~~ ▶ ¥628,000
- PC-H98Smodel8-002/U8-002 ~~¥548,000~~ ▶ ¥359,000
- PC-H98Smodel80-002 ~~¥580,000~~ ▶ ¥決算大特価
- PC-H98Smodel90-002 ~~¥895,000~~ ▶ ¥決算大特価
- PC-98GSmodel1 …… ~~¥698,000~~ ▶ ¥403,300
- SV-H98Smodel31 ~~¥2,230,000~~ ▶ ¥決算大特価

EPSON
- PC-286C・STD …… ~~¥168,000~~ ▶ ¥決算大特価
- PC-286LP・STD …… ~~¥298,000~~ ▶ ¥決算大特価
- PC-286VJ5 …… ~~¥228,000~~ ▶ ¥決算大特価
  (EPSON DOS Ver2.11付)
- PC-386GE2/5 …… ~~¥298,000~~ ▶ ¥決算大特価
- PC-386GE3 …… ~~¥323,000~~ ▶ ¥決算大特価
- PC-386GS2/5 …… ~~¥398,000~~ ▶ ¥決算大特価
- PC-386GS3 …… ~~¥423,000~~ ▶ ¥決算大特価
- PC-386NOTE・E1 …… ~~¥238,000~~ ▶ ¥決算大特価
- PC-386NOTE・W1B ~~¥418,000~~ ▶ ¥決算大特価
- PC-386NOTE・W2 …… ~~¥278,000~~ ▶ ¥決算大特価
- PC-386P2 …… ~~¥268,000~~ ▶ ¥決算大特価

モニター

NEC
- N-5913R …… ~~¥105,000~~ ▶ ¥75,000
- PC-KD854N …… ~~¥84,800~~ ▶ ¥38,500
- PC-KD881 …… ~~¥118,000~~ ▶ ¥77,600
- PC-KD882 …… ~~¥89,800~~ ▶ ¥決算大特価
- PC-TV354 …… ~~¥110,000~~ ▶ ¥38,500
- PC-TV454 …… ~~¥128,300~~ ▶ ¥73,000
- PC-TV455 …… ~~¥147,000~~ ▶ ¥83,000

EPSON
- CR-5500 …… ~~¥168,000~~ ▶ ¥決算大特価
- CR-7000 …… ~~¥248,000~~ ▶ ¥決算大特価

SHARP
- CU-21HD …… ~~¥148,000~~ ▶ ¥109,800
- CU-14FD …… ~~¥74,800~~ ▶ ¥37,500
- CU-14KD …… ~~¥89,800~~ ▶ ¥45,000

MITSUBISHI
- XC-1498CII …… ~~¥107,000~~ ▶ ¥46,000
- XC-98V3 …… ~~¥128,000~~ ▶ ¥67,800

コアード
- CVC-4681 …… ~~¥84,000~~ ▶ ¥36,000

プリンター

NEC
- PC-PR100/40 …… ~~¥85,000~~ ▶ ¥59,800
- PC-PR1000/2 …… ~~¥198,000~~ ▶ ¥149,000
- PC-PR150N …… ~~¥69,800~~ ▶ ¥47,000
- PC-PR150T …… ~~¥64,800~~ ▶ ¥46,000
- PC-PR150VH …… ~~¥98,800~~ ▶ ¥67,000
- PC-PR150VL …… ~~¥84,800~~ ▶ ¥55,500
- PC-PR201/45L …… ~~¥95,000~~ ▶ ¥67,000
- PC-PR201/60 …… ~~¥135,000~~ ▶ ¥83,000
- PC-PR201/60A …… ~~¥158,000~~ ▶ ¥105,000
- PC-PR201/65A …… ~~¥215,000~~ ▶ ¥142,000
- PC-PR201/80A …… ~~¥275,000~~ ▶ ¥185,000
- PC-PR201/TC100 ~~¥168,000~~ ▶ ¥126,000

EPSON
- AP-1000PC …… ~~¥98,800~~ ▶ ¥決算大特価
- AP-300 …… ~~¥58,800~~ ▶ ¥決算大特価
- AP-900PC …… ~~¥92,800~~ ▶ ¥決算大特価
- HG-5130PC …… ~~¥228,000~~ ▶ ¥決算大特価
- LP-2000 …… ~~¥198,000~~ ▶ ¥決算大特価
- VP-1047PC …… ~~¥98,800~~ ▶ ¥決算大特価
- VP-1350PC …… ~~¥94,800~~ ▶ ¥決算大特価
- VP-1700PC …… ~~¥168,000~~ ▶ ¥決算大特価
- VP-2061PC …… ~~¥130,000~~ ▶ ¥決算大特価
- VP-300 …… ~~¥69,800~~ ▶ ¥決算大特価
- VP-5074PC …… ~~¥290,000~~ ▶ ¥決算大特価
- VP-5085PC …… ~~¥215,000~~ ▶ ¥決算大特価
- VP-5150F …… ~~¥750,000~~ ▶ ¥決算大特価
- VP-870PC …… ~~¥138,000~~ ▶ ¥決算大特価

CANON
- BJ-10V …… ~~¥74,800~~ ▶ ¥決算大特価
- BJ-10V CUSTOM …… ~~¥69,800~~ ▶ ¥決算大特価
- BJ-10V SELECT …… ~~¥79,800~~ ▶ ¥決算大特価
  (明朝体＆ゴシック体内蔵)
- BJ-330J …… ~~¥190,000~~ ▶ ¥決算大特価
- LBP-406E …… ~~¥398,000~~ ▶ ¥決算大特価

STAR
- JJ-100 …… ~~¥74,800~~ ▶ ¥決算大特価
- JP-100 …… ~~¥79,800~~ ▶ ¥48,000
- JP-200 …… ~~¥104,800~~ ▶ ¥53,000
- JR-100CL …… ~~¥99,800~~ ▶ ¥59,800
- JR-200CL …… ~~¥134,800~~ ▶ ¥65,000

YHP
- Deskjet 500J …… ~~¥98,800~~ ▶ ¥決算大特価

ハードディスク

基本セットに 月々わずか **¥2,200プラスから**

ICM **INTER135WS**
標準価格¥178,000
特価¥125,800

¥2,200×84回	
¥3,300×48回	
¥5,900×24回	

ICM
- C FALT40(SCSI内) ~~¥80,000~~ ▶ ¥決算大特価
- HC-100N(SCSI外) ~~¥108,000~~ ▶ ¥決算大特価
- HC-135ES(SCSI外) ~~¥180,000~~ ▶ ¥決算大特価
- INTER 100WN(SCSI内) ~~¥120,000~~ ▶ ¥決算大特価
- MO-3120(MOユニット) ~~¥180,000~~ ▶ ¥決算大特価
- PACK A40 PLUS …… ~~¥80,000~~ ▶ ¥決算大特価
- PACK E40 PLUS(SASI内) ~~¥88,000~~ ▶ ¥決算大特価

日本テクサ
- ST-120L(SCSI外) ~~¥118,000~~ ▶ ¥85,000
- TR-120L(SCSI内) ~~¥108,000~~ ▶ ¥85,000
- TRUST-NE40(NS/E用内) ~~¥98,000~~ ▶ ¥63,000

緑電子
- DOODA!40(SCSI外) ~~¥88,000~~ ▶ ¥59,800
- ぴるとN40(SASI内) ~~¥98,000~~ ▶ ¥58,000

テクノジャパン
- PD-125E(SCSI外) ~~¥112,000~~ ▶ ¥75,000
- PD-135GSX(SCSI外) ~~¥158,000~~ ▶ ¥99,800
- TR-40NSE(SASI内) ~~¥88,000~~ ▶ ¥57,000
- TR-41(SASI内) …… ~~¥69,800~~ ▶ ¥39,800

TEAC
- DD-101A …… ~~¥178,000~~ ▶ ¥決算大特価
  (3.5自動切替ドライブ付SCSI外)

etc
- DH-130(SCSI外) …… ~~¥148,000~~ ▶ ¥107,000
- NT-47R・B(SCSI外) ~~¥198,000~~ ▶ ¥145,000
- FHD-345N …… ~~¥148,000~~ ▶ ¥82,000
  (NS用外3.5ドライブ付)

フロッピードライブ

基本セットに 月々わずか **¥600プラスから**

コンピュータリサーチ **CRC-3.5WA**
※5"版もあります。
標準価格¥58,800
特価¥35,200

¥600×84回	
¥900×48回	
¥1,700×24回	

アクセル
- FDC-377(3.5"/1自動) ~~¥39,800~~ ▶ ¥23,500
- FDC-378(3.5"/2自動) ~~¥59,800~~ ▶ ¥24,980
- FDC-57(3.5"/1自動) ~~¥68,000~~ ▶ ¥39,480
- FDC-58(3.5"/2自動) ~~¥98,000~~ ▶ ¥46,480

アイドルジャパン
- AFD-351(3.5"/1・2HD用) ~~¥34,800~~ ▶ ¥16,500
- AFD-352(3.5"/2・2HD用) ~~¥57,800~~ ▶ ¥28,200
- AFD501(5"/1・2HD用) ~~¥39,800~~ ▶ ¥26,500
- AFD502(5"/2・2HD用) ~~¥62,800~~ ▶ ¥38,500

TEAC
- FD-31S(3.5"/1自動) ~~¥39,800~~ ▶ ¥決算大特価
- FD-31W(3.5"/2自動) ~~¥59,800~~ ▶ ¥決算大特価

コンピュータリサーチ
- FD3.5SA(3.5"/1自動) ~~¥38,800~~ ▶ ¥21,980

緑電子
- LFS(3.5"/1・2HD用) ~~¥39,800~~ ▶ ¥16,300
- ZFS(3.5"/1自動) ~~¥39,800~~ ▶ ¥23,300

RAMボード

基本セットに 月々わずか **¥500プラスから**

メルコ **EDA-4000R**
標準価格¥38,000
特価¥27,800

¥500×84回	
¥800×48回	
¥2,500×24回	

I/Oデータ
- 98HS-4M(H98用内) ~~¥45,000~~ ▶ ¥33,700
- EP-NTB-4M …… ~~¥58,000~~ ▶ ¥42,900
- EP-NTB-8M …… ~~¥98,000~~ ▶ ¥55,400
- EP-RB7D-4ME …… ~~¥62,000~~ ▶ ¥33,000
  (386G/S/V/GE/GS用)
- EP-RB7D-8ME …… ~~¥100,000~~ ▶ ¥61,500
- EP-SIM-4ME …… ~~¥49,000~~ ▶ ¥21,700
  (386内部増設用)
- PIO-98NT-2MP(98ノート用) ~~¥45,000~~ ▶ ¥26,000
- PIO-DA134-4ME(DA用内) ~~¥42,000~~ ▶ ¥26,500
- PIO-DA134-8ME(DA用内) ~~¥82,000~~ ▶ ¥57,000
- PIO-DA134-12ME(DA用内) ~~¥125,000~~ ▶ ¥82,600
- PIO-DS134-4ME(DS用内) ~~¥43,000~~ ▶ ¥29,800
- PIO-EX134-4ME(DA増設) ~~¥43,000~~ ▶ ¥31,400
- PIO-EX34F-4ME(34FX用) ~~¥45,000~~ ▶ ¥32,500
- PIO-PC34FX-2ME(スロット) ~~¥29,000~~ ▶ ¥20,500
- PIO-PC34FX-4ME(スロット) ~~¥45,000~~ ▶ ¥31,500
- SDB-8M(シリコンディスク) ~~¥110,000~~ ▶ ¥79,800

メルコ
- EDA-8000R(DA/RA用内) ~~¥78,000~~ ▶ ¥54,600
- EDA-12MR(DA用内) ~~¥118,000~~ ▶ ¥89,800
- EDS-4000L(DS用内) ~~¥44,800~~ ▶ ¥32,800
- EDX-2000(DX用内) ~~¥34,800~~ ▶ ¥24,980
- EDX-4000(DX用内) ~~¥56,800~~ ▶ ¥42,000
- EHS-4000(H98用内) ~~¥44,800~~ ▶ ¥32,300
- EHS-8000(H98用内) ~~¥84,800~~ ▶ ¥61,980
- EMJ-2000R(スロット) ~~¥28,800~~ ▶ ¥20,800
- EMJ-8000R(スロット) ~~¥84,800~~ ▶ ¥60,700
- EMP-2000L …… ~~¥39,800~~ ▶ ¥28,600
  (286L/LE/LF/LP 386BOOK L用)
- EXJ-4000R(EMJ用) ~~¥41,000~~ ▶ ¥30,700
- HC-512L(スロット) ~~¥17,000~~ ▶ ¥12,800
- RCS-4000(98ノート用) ~~¥74,800~~ ▶ ¥25,800
- RCS-8000(98ノート用) ~~¥145,000~~ ▶ ¥49,000
- SDR-4000 …… ~~¥69,800~~ ▶ ¥48,860
- SDR-8000 …… ~~¥89,800~~ ▶ ¥62,860
- XMC-2000E …… ~~¥21,000~~ ▶ ¥15,700

モデム

NEC
- COMSTARZ CLUB24/5 ~~¥39,800~~ ▶ ¥29,000

アイワ
- PV-A-24B5 …… ~~¥39,800~~ ▶ ¥28,600
- PV-CN24(98ノート用) ~~¥39,800~~ ▶ ¥29,800
- PV-M24B5 …… ~~¥39,800~~ ▶ ¥28,600

オムロン
- MD24FB5V …… ~~¥39,800~~ ▶ ¥27,000
- MD24FD5V …… ~~¥44,800~~ ▶ ¥31,500
- MD24FP5V …… ~~¥36,800~~ ▶ ¥26,000
- MD96FB5V …… ▶ ¥149,800

その他

スキャナー
- HS-40CL-H(HS-BDとのセット価格) ~~¥64,800~~ ▶ ¥45,400

マウス
- TN-98C …… ~~¥8,000~~ ▶ ¥3,980

アダプタ
- CRT-C-02N(NS/E用CRTアダプタ) ~~¥9,800~~ ▶ ¥7,350

ゲームソフト

決算大特価！All 27%OFF!!
こちらはほんの一例です。

基本セットに 月々わずか **¥400プラスから**

お好きなゲーム3本セット
標準価格¥30,000
特価¥21,000

¥400×84回	
¥600×48回	
¥1,000×24回	

- CAL2 …… ~~¥7,800~~ ▶ ¥5,850
- D.P.S.SGセット3 …… ~~¥6,800~~ ▶ ¥4,960
- ELLE …… ~~¥7,800~~ ▶ ¥5,850
- アトラス …… ~~¥10,800~~ ▶ ¥7,880
- ウルティマ6 …… ~~¥9,800~~ ▶ ¥7,150
- サイレントメビウス …… ~~¥14,800~~ ▶ ¥10,800
- ジーザスII …… ~~¥8,800~~ ▶ ¥6,420
- シャングリア …… ~~¥7,800~~ ▶ ¥5,850
- スピンディジー2 …… ~~¥8,700~~ ▶ ¥6,400
- ドラゴンナイトIII …… ~~¥7,800~~ ▶ ¥5,690
- ドラゴンピンク …… ~~¥8,800~~ ▶ ¥6,420
- バーステイル2 …… ~~¥9,800~~ ▶ ¥7,150
- はっちゃけあやよさん3 …… ~~¥4,800~~ ▶ ¥3,500
- ブリックリーク …… ~~¥9,800~~ ▶ ¥6,980
- プリンセスメーカー …… ~~¥14,800~~ ▶ ¥11,100
- ベストプレイベースボール88新データ ~~¥9,800~~ ▶ ¥7,840
- ライフ＆デス …… ~~¥8,800~~ ▶ ¥6,420

基本セットに 月々わずか **¥800プラスから**

お好きなゲーム6本セット
標準価格¥60,000
特価¥42,000

¥800×84回	
¥1,100×48回	
¥2,000×24回	

- ランス3(リーザス没落) ~~¥6,800~~ ▶ ¥5,100
- レジオナルパワー …… ~~¥9,800~~ ▶ ¥7,150
- ロードス島戦闘記 …… ~~¥9,800~~ ▶ ¥7,150
- ロードモナーク …… ~~¥9,800~~ ▶ ¥7,150
- ワイアラエの奇跡 …… ~~¥7,800~~ ▶ ¥5,690
- 栄冠は君にII …… ~~¥9,500~~ ▶ ¥6,930
- 黄金の羅針盤 …… ~~¥9,800~~ ▶ ¥7,150
- 毀(き) …… ~~¥5,500~~ ▶ ¥4,010
- 銀河英雄伝説II(DX+set) ~~¥12,800~~ ▶ ¥9,190
- 群雄三国志 …… ~~¥7,800~~ ▶ ¥6,240
- 校内写生3 …… ~~¥4,800~~ ▶ ¥3,600
- 三国志演義 …… ~~¥3,800~~ ▶ ¥2,770
- 斬2 …… ~~¥9,800~~ ▶ ¥7,150
- 戦国信長伝・下天 …… ~~¥12,800~~ ▶ ¥9,340
- 対局囲碁ゴライアス …… ~~¥16,800~~ ▶ ¥12,260
- 沈黙の艦隊 …… ~~¥12,800~~ ▶ ¥9,340
- 提督の決断 …… ~~¥14,800~~ ▶ ¥10,800
- 天下統一II …… ~~¥9,800~~ ▶ ¥7,150
- 信長の野望・武将風雲録 ~~¥9,800~~ ▶ ¥7,350
- 遙かなるオーガスタHDD版 ~~¥14,400~~ ▶ ¥10,800
- 星の砂物語 …… ~~¥6,800~~ ▶ ¥5,100
- 妖怪くらぶかすたむ …… ~~¥7,800~~ ▶ ¥5,690

基本セットに 月々わずか **¥1,300プラスから**

お好きなゲーム10本セット
標準価格¥100,000
特価¥70,000

¥1,300×84回	
¥1,800×48回	
¥3,300×24回	

---

5 業界最長新品 パソコン5年保証
パソコン本体5年保証、モニター・プリンター3年保証。
※一部商品は除きます。

3 初期不良交換 期間3ヶ月
万一、ご購入の商品が不良の場合、購入日より3ヶ月以内ならば、同等品と交換致します。

永久 永久買取保証
ソフマップでお求め頂いたパソコンならどこよりも高く買取りますので、ソフマップでのお求めが絶対お得です。

パソコンに関するご用命は
お近くのソフマップへ
ソフマップ

通信販売をご利用の方は
フリーダイヤル **0120-110-833**
大阪 **06-633-7224**
FAX 03-3253-4290
札幌011-865-7030 仙台022-268-3405 新潟025-222-6139
横浜045-311-3441 金沢0762-21-7045 名古屋052-332-2117
広島082-222-0604 福岡092-752-0044 高松0878-34-8833

商品発送のお問い合せ
フリーダイヤル **0120-080-113**

故障・修理のお問い合せ
フリーダイヤル **0120-110-292**

24時間テレホンサービス
東京 **03-3258-7910**

振込先 三和銀行秋葉原支店(普)1012131
口座名義(株)ソフマップ

〒101 東京都千代田区外神田3-14-10 ソフマップビル
〒556 大阪市浪速区日本橋5-6-22 ソフマップビル

掲載の価格より、さらにお安くなっている場合もございます。お電話でご確認下さい。

常時在庫5,000台!!
中古パソコン1年保証!!

中古パソコン

中古ハード通販専用電話
フリーダイヤル **0120-114-809**


限定10台
NEC
PC-9801N
中古特価¥79,800


NEC
PC-9801DX2
中古特価¥162,000より


限定20台
NEC
PC-9801RX21
中古特価¥144,800


NEC
PC-KD854N
中古特価¥29,800より


NEC
PC-PR150VH
中古特価¥49,800より

本体

■NEC 中古特価

- ●PC-8801 FA ………… ¥ 28,800より
- ●PC-8801 FE ………… ¥ 21,800より
- ●PC-8801 FE 2 ………… ¥ 23,800より
- ●PC-8801 MA ………… ¥ 36,800より
- ●PC-8801 MA 2 ………… ¥ 39,600より
- ●PC-8801 MC model 1 … ¥ 38,800より
- ●PC-8801 MC model 2 … ¥ 49,800より
- ●PC-98 DO ………… ¥ 92,800より
- ●PC-98 DO⁺ ………… ¥148,000より
- ●PC-98 RL model 21 … ¥224,000より
- ●PC-98 RL model 51 … ¥288,000より
- ●PC-9801 CV 21 ………… ¥139,800より
- ●PC-9801 DA/U 2 ………… ¥238,800より
- ●PC-9801 DA/U 5 ………… ¥297,800より
- ●PC-9801 DA/U 7 ………… ¥387,800より
- ●PC-9801 DA 2 ………… ¥239,800より
- ●PC-9801 DA 5 ………… ¥298,000より
- ●PC-9801 DA 7 ………… ¥388,000より
- ●PC-9801 DS/U 2 ………… ¥188,000より
- ●PC-9801 DS/U 5 ………… ¥278,800より
- ●PC-9801 DS 2 ………… ¥198,000より
- ●PC-9801 DS 5 ………… ¥279,800より
- ●PC-9801 DX/U 2 ………… ¥164,000より
- ●PC-9801 DX 5 ………… ¥208,000より
- ●PC-9801 ES 2 ………… ¥189,800より
- ●PC-9801 ES 5 ………… ¥252,000より
- ●PC-9801 EX 2 ………… ¥144,800より
- ●PC-9801 LS 2 ………… ¥152,000より
- ●PC-9801 LS 5 ………… ¥258,000より
- ●PC-9801 LV 21 ………… ¥ 64,800より
- ●PC-9801 LV 22 ………… ¥ 74,800より
- ●PC-9801 LX 5 ………… ¥192,800より
- ●PC-9801 NS ………… ¥128,000より
- ●PC-9801 NS/E ………… ¥159,800より
- ●PC-9801 NS/E-40 ………… ¥239,800より
- ●PC-9801 NS-20 ………… ¥176,000より
- ●PC-9801 NV ………… ¥ 98,000より
- ●PC-9801 RA 2 ………… ¥189,800より
- ●PC-9801 RA 21 ………… ¥229,800より
- ●PC-9801 RA 51 ………… ¥279,800より
- ●PC-9801 RS 21 ………… ¥179,800より
- ●PC-9801 RS 51 ………… ¥239,800より
- ●PC-9801 RX 2 ………… ¥139,800より
- ●PC-9801 RX 51 ………… ¥198,000より
- ●PC-9801 T model F 5 … ¥386,000より
- ●PC-9801 T model W 2 … ¥186,000より
- ●PC-9801 T model W 5 … ¥278,000より
- ●PC-9801 UF ………… ¥122,000より
- ●PC-9801 UR ………… ¥119,800より
- ●PC-9801 UV 11 ………… ¥ 94,800より
- ●PC-9801 UV 21 ………… ¥ 92,800より
- ●PC-9801 UX 21 ………… ¥109,800より
- ●PC-9801 UX 41 ………… ¥158,000より
- ●PC-9801 VM 11 ………… ¥ 94,800より
- ●PC-9801 VM 2 ………… ¥ 62,800より
- ●PC-9801 VM 21 ………… ¥ 92,800より
- ●PC-9801 VX 2 ………… ¥ 99,800より
- ●PC-9801 VX 21 ………… ¥109,800より
- ●PC-9801 VX 41 ………… ¥158,000より
- ●PC-H 98 model 60-002 … ¥289,000より
- ●PC-H 98 S model 8-040 … ¥448,000より

■EPSON 中古特価

- ●PC-286 BOOK-STD ………… ¥106,000より
- ●PC-286 C-STD ………… ¥ 89,800より
- ●PC-286 LE-STD ………… ¥ 72,800より
- ●PC-286 LF-STD ………… ¥ 94,800より
- ●PC-286 LP-STD ………… ¥152,000より
- ●PC-286 LS-H 40 ………… ¥198,000より
- ●PC-286 LS-STD ………… ¥119,800より
- ●PC-286 US-STD ………… ¥119,800より
- ●PC-286 VE-STD ………… ¥ 98,000より
- ●PC-286 VF-STD ………… ¥102,000より
- ●PC-286 VG-H 40 ………… ¥178,000より
- ●PC-286 VS-STD ………… ¥118,000より
- ●PC-386-STD ………… ¥166,000より
- ●PC-386 BOOK-L ………… ¥173,000より
- ●PC-386 LS-H 40 ………… ¥154,800より
- ●PC-386 LS-STD ………… ¥169,800より
- ●PC-386 M-H 40 ………… ¥199,800より
- ●PC-386 M-STD ………… ¥159,800より
- ●PC-386 NOTE-A ………… ¥128,000より
- ●PC-386 NOTE-W 1 B … ¥222,000より
- ●PC-386 NOTE-W 2 … ¥139,800より
- ●PC-386 V-STD ………… ¥188,000より
- ●PC-386 VR-H 40 ………… ¥242,000より
- ●PC-386 VR-STD ………… ¥158,000より

■FUJITSU 中古特価

- ●TOWNS-2 Fセット(DP 531) … ¥138,000より
- ●TOWNS-20 Fセット(DP 533) ¥159,800より
- ●TOWNS-40 Hセット(DP 534) ¥282,000より

■SHARP 中古特価

- ●EXPERTIIセット(CZ-603 D) … ¥258,000より
- ●PROIIセット(CZ-605 D) … ¥186,000より
- ●SUPER-HDセット(CZ-605 D) … ¥276,000より

■TOSHIBA 中古特価

- ●J-3100 GT-041 ………… ¥192,000より
- ●J-3100 SS-001 ………… ¥ 58,000より
- ●J-3100 SX-001 ………… ¥119,800より

モニター

■NEC 中古特価

- ●PC-KD 853 ………… ¥ 32,800より
- ●PC-KD 853 N ………… ¥ 38,800より
- ●PC-KD 854 ………… ¥ 23,800より
- ●PC-KD 862 S ………… ¥ 49,800より
- ●PC-KD 881 ………… ¥ 57,800より
- ●PC-KD 882 ………… ¥ 44,800より
- ●PC-TV 353 ………… ¥ 49,800より
- ●PC-TV 453 ………… ¥ 58,800より

■EPSON 中古特価

- ●CR-4000 ………… ¥ 39,800より
- ●CR-5000 ………… ¥ 69,800より
- ●PC-286 CD ………… ¥ 32,800より

■MITSUBISHI 中古特価

- ●XC-1498 C ………… ¥ 36,800より
- ●XC-1498 C 2 ………… ¥ 39,800より

■SANYO 中古特価

- ●CMT-147 L ………… ¥ 22,800より
- ●CMT-A 14 H 2 ………… ¥ 31,800より

■SHARP 中古特価

- ●CU-14 KD ………… ¥ 35,800より
- ●CU-14 TV ………… ¥ 57,800より
- ●CU-21 HD ………… ¥ 89,800より

プリンター

■NEC 中古特価

- ●NM-9950 II ………… ¥ 33,800より
- ●PC-PR 101 TL 3 ………… ¥ 25,800より
- ●PC-PR 150 VL ………… ¥ 43,800より
- ●PC-PR 201/45 ………… ¥ 38,600より
- ●PC-PR 201/80 A ………… ¥134,800より
- ●PC-PR 201 G ………… ¥ 36,800より
- ●PC-PR 201 H 3 ………… ¥ 67,600より
- ●PC-PR 201 V 2 ………… ¥ 66,800より
- ●PC-PR 350 ………… ¥ 69,800より

■EPSON 中古特価

- ●HG-4800 ………… ¥ 69,800より
- ●LP-3000 ………… ¥149,800より
- ●VP-1350 ………… ¥ 37,800より
- ●VP-2050 ………… ¥ 61,800より
- ●VP-2600 ………… ¥ 58,000より
- ●VP-550 ………… ¥ 34,800より

■etc 中古特価

- ●BJ-10 V ………… ¥ 38,000より
- ●BJ-130 J ………… ¥ 56,800より
- ●JR-200 CL ………… ¥ 46,000より
- ●LBP-A 404(LIPS 3) … ¥162,800より

ワープロ

■FUJITSU 中古特価

- ●オアシス 30 AX 2 ………… ¥ 89,800より
- ●オアシス 30 LX 3 ………… ¥ 82,800より

■SHARP 中古特価

- ●WD-A 341 ………… ¥ 71,800より
- ●WD-A 560 ………… ¥119,800より

■TOSHIBA 中古特価

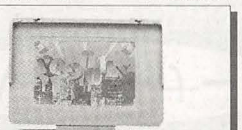
- ●Rupo 95 GP ………… ¥ 74,800より
- ●Rupo 95 HP ………… ¥ 92,800より

■NEC 中古特価

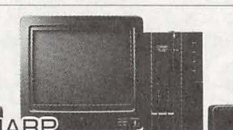
- ●文豪ミニ 7 RX ………… ¥ 89,800より

■Panasonic 中古特価

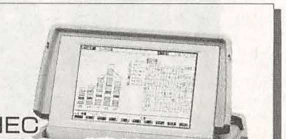
- ●FW-U 1 P 605 AI ………… ¥ 68,800より
- ●FW-U 155 AI ………… ¥ 52,800より


NEC
PC-9801LX2
中古特価¥108,000より


EPSON
PC-286VG-STD
中古特価¥122,000より


SHARP
X VIセット(CZ-607D)
中古特価¥288,000より


SHARP
CU-14FD
中古特価¥29,800より


NEC
文豪ミニ5RX
中古特価¥69,800より

掲載の価格より、さらにお安くなっている場合もございます。お電話でご確認下さい。

中古パソコン 1年保証

中古パソコンもソフマップなら1年間の安心保証。モニター、プリンター、ワープロも6ヶ月の安心保証。

CHANGE UP! 中古チェンジUPシステム

中古商品お買上げ後、1週間以内であればお買上の品と、新たにご希望の上位機種との差額で交換致します。
※送料は、お客様のご負担になります。

サポートセンター

ソフマップには、お客様がお持ちのパソコンの異常に対処するサポートセンターがあります。何なりとご相談ください。

パソコンに関するご用命は
お近くのソフマップへ

ソフマップ

中古ハード通販専用電話
フリーダイヤル 0120-114-809

中古販売店

店舗	電話
東京本店ハード店	03-3253-9959
東京3号店ハード店	03-3253-5615
大阪1号店ハード店	06-634-6308
東京本店ソフト店	03-3253-3030
大阪ソフト店	06-647-0562
東京 Used Mac	03-3253-4231
大阪 Used Mac	06-647-3523

新品商品通販専用電話
フリーダイヤル 0120-110-833
大阪 06-633-7224
FAX 03-3253-4290

札幌011-865-7030 仙台022-268-3405 新潟025-222-6139
横浜045-311-3441 金沢0762-21-7045 名古屋052-332-2117
広島082-222-0604 福岡092-752-0044 高松0878-34-8833

振込先 三和銀行秋葉原支店(普)1012131
口座名義(株)ソフマップ

〒101 東京都千代田区外神田3-14-10 ソフマップビル
〒556 大阪市浪速区日本橋5-6-22 ソフマップビル

■定休日＝毎週火曜日 ★夜の9時まで営業しててて便利だヨ〜!!(日・祭日は夜7時まで)

パソコンプラザ OCT オクト

オクトで始まるパソコンワールド

☎03-3730-6271

●営業時間 AM 11:00〜9:00/日曜・祭日PM7:00

定休日 毎週火曜日

〒144 東京都大田区蒲田4-6-7 FAX03-3730-6273

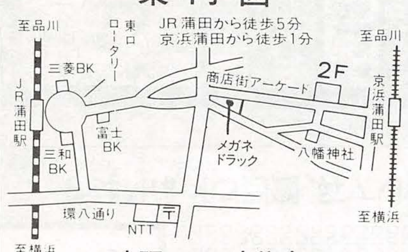
全国通販

翌月末一括払いOK!! 手数料無料!! 遊びにおいでよ!!

電話一本で、ハイ即納

オクト セレクテッドシステム

案内図



店頭セール実施中

OCT-1 システム インフォメーション

- ▶全商品保証付(メーカー保証＋当社保障1年)
- ▶超低金利ハッピークレジット(1回〜60回)頭金ナシOK！
- ▶ボーナス一括払いOK!! ボーナス2回払いOK!!
- ▶配達日の指定OK！(万全なサポート体制)
- ▶商品の組合せ自由！ オクトフリーダムシステム
- ▶店頭デモンストレーション実施中

▼翌月末一括(2月末)払いOK!!手数料無料!ウ〜ン利用しなくっちゃネ!!▲

超低金利ハッピークレジットをご利用下さい。1回〜60回まであるヨ!!

OCT-1 蒲田 平成4年! 今年もやります! セールの嵐!!

—A Happy New OCT Year!!—

PC-98DO⁺/PC-286C/FM-TOWNSフェア!! これでカンペキ、組合せ自由!! (送料¥2,000)

PC CLUB

■98ソフトが使える16ビット機

※CPU-80286、10MHZノーウェイト、PC-98シリーズソフト使用可能、スピーカー内蔵・サウンド機能装備、拡張スロット装備



PC-286C-STD

- ●PC-CLUB (PC-286C-STD)
- ●CVC-4681 (0.31mm)
- ●MF-2HD 5枚
- ●マウス

定価合計¥252,800

大特価¥123,000

VS

PC-98 DO⁺



PC-98DO⁺

- ●PC-98DO⁺
- ●CVC-4681 (0.31mm)
- ●MD-2HD 10枚
- ●マウス

★98と88のソフトが1台で楽しめるマルチピューター!!

定価合計¥362,800

超特価¥220,000

PC-286VJ

■98ソフトが使える16ビット機 ベストセラーVシリーズ

- ●CPU80286 16MHz (ノーウェイト)
- ●ハードディスク内蔵可能
- ●FM音源サウンド機能装備



PC-286VJ5

- ●PC-286VJ5
- ●CVC-4681 (0.31mm)
- ●MD-2HD 10枚
- ●マウス

定価合計¥312,800

大特価¥191,000

PC-9800シリーズ PC-9801DX

■ホビーからビジネスユースまで使える98シリーズ16ビット機

- ●CPU80286＋V30
- ●ハードディスク内蔵可能
- ●FM音源内蔵

※DX2 (5インチFDD搭載)
DXU2 (3.5インチFDD搭載)



PC-9801DX2/U2

- ●PC-9801DX2/U2
- ●CVC-4681 (0.31mm)
- ●MD-2HD 10枚
- ●マウス

定価合計¥402,800

大特価¥221,000

組合せディスプレイ



CVC-4681 (サムソン)

定価¥84,800

●アナログ ●0.31mm ●RGBカラー ●チルト台付 ●14インチ

★上記セットでディスプレイ変更の場合★

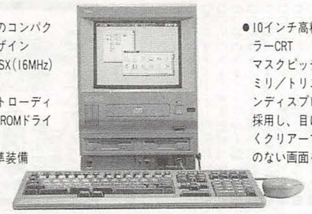
- ●PC-KD854N ……… +¥6,000
- ●PC-KD881 ……… +¥41,000
- ●PC-KD882 ……… +¥18,000
- ●PC-KD863G ……… +¥50,000
- ●PC-TV354 ……… +¥28,000
- ●PC-TV454 ……… +¥38,000
- ●PC-TV455 ……… +¥48,000
- ●CU-14TV ……… +¥29,000
- ●CU-14FD ……… +¥4,000
- ●CU-14HD ……… +¥20,000
- ●CU-14KD ……… +¥17,000
- ●CU-21HD ……… +¥71,000
- ●XC-1498II ……… +¥9,000

上記差額を加算して下さい。

新登場 コンパクト&ハイクオリティの一体型機!! 初心者からビジネスコース迄!!

FM TOWNS II model UX

- ●一体型のコンパクトなデザイン
- ●I386™SX (16MHz) 搭載
- ●フロントローディングCD-ROMドライブ
- ●SCSI標準装備



- ●10インチ高精彩カラーCRT マスクピッチ0.26ミリ／トリニトロンディスプレイを採用し、目に優しくクリアーで曇りのない画面を実現。

▶1〜60回クレジットもご利用下さい。

大好評

本体セット全て ●送料 ●消費税 込

■FM-TOWNSII UX10

- ●FM-TOWNSII UX10 (¥263,000)〈本体〉
- ●FMT-KB107/207 (¥30,000) 〈KEY〉

合計定価 ¥293,000

超特価¥新発売記念価格

12回	?	24回	?	36回	?	48回	?	60回	?

■FM-TOWNSII UX20

- ●FM-TOWNSII UX20 (¥288,000)〈本体〉
- ●FMT-KB107/207 (¥30,000) 〈KEY〉

合計定価 ¥318,000

超特価¥新発売記念価格

12回	?	24回	?	36回	?	48回	?	60回	?

オクトHYPER プレゼント!!

A列車で行こうIII ドラッケン 大人気

●鉄道シュミレーション (定価¥14,800)

●3DアクションRPG (定価¥8,800)

＋ MS-DOS Ver.3.1 L33 (定価¥9,800)

＋ Fujitsuオリジナルテレホンカード

＋ ●ブランクディスク(MF-2HD)…5枚

お買得チャンス!! 20Fセット

本体セット全て ●送料 ●消費税 込

※全国修理出張サービスを致します。

FUJITSU FM TOWNS モデル20Fセット

君に感応するハイパーメディア



- ●FM-TOWNSモデル20F〈本体〉 (¥323,000)
- ●FMT-DP533〈カラーCRT〉 (¥69,800)
- ●FMT-KB105/205〈テンキー付キーボード〉 (¥30,000)

定価合計 ¥422,800

ディスプレイ変更の場合

- ●FMT-DP531(¥89,800)……+¥6,000
- ●FMT-DP532(¥138,000)……+¥30,000
- ●FMT-DP534(¥108,000)……+¥34,000
- ●FMT-DP535(¥89,800)……+¥16,000
- ●FMT-DP536(¥138,000)……+¥57,000

を加算して下さい。

12回	?	24回	?	36回	?	48回	?	60回	?

超特価¥安過ぎに注意!! TEL下さい!! (送料・消費税込)

オクトセレクテッド プレゼント!!

- ●A列車で行こうIII(鉄道シュミレーションゲーム)
- ●ドラッケン(3DアクションRPGゲーム)
- ●HYPER ADDRESS Ver. 2.0(カード型パーソナル住所録&ハガキワープロ)
- ●Fujitsuオリジナルテレホンカード
- ●ブランクディスク(MF-2HD)………5枚

※モデル40H クレジット価格は送料・消費税込

- ●FM-TOWNS-40H(本体) (¥473,000)
- ●FM-DP533(カラーCRT) (¥69,800)
- ●FMT-KB105/205(キーボード) (¥30,000)

★MF-2HD 5枚
★Fujitsuオリジナルテレカ
★シリコンキーボードカバー

定価合計¥588,600

超特価¥TEL下さい(送料・消費税込)

12回	¥30,000	24回	¥15,900	36回	¥11,000	48回	¥8,700	60回	¥7,500

※モデル80H クレジット価格は送料・消費税込

- ●FM-TOWNS-80H(本体) (¥623,000)
- ●FM-DP533(カラーCRT) (¥69,000)
- ●FMT-KB105/205(キーボード) (¥30,000)

★MF-2HD 5枚
★Fujitsuオリジナルテレカ
★シリコンキーボードカバー

定価合計¥738,600

超特価¥TEL下さい(送料・消費税込)

12回	¥36,900	24回	¥19,500	36回	¥13,600	48回	¥10,700	60回	¥9,200

新作ゲームソフト25〜30%OFF!! ビジネスソフト20%OFF!!より特価中

■店頭にて、新作ゲームソフト25%～30%OFF.!!（税別）。超低金利ハッピークレジットを利用するダヨ!!
■特に人気のある商品によっては、しばらくお待ち願うことがありますのでご了承下さい。

厳選された製品を、より安く、より早く、皆様のお手元に!!

広告掲載商品以外の製品も取扱っております。

ゲームソフト新製品続々入荷中!! 店頭セール実施中!! シャープ・富士通・東芝等のソフトもあるヨ!!

NEC PC-98シリーズ VS EPSON PC-286/386シリーズ

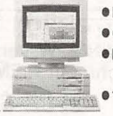
PC-9801DA2/U2



- PC-9801DA2/U2
- CU-14FD
- MD-2HD 10枚 (MF-2HD 5枚)
- マウス

定価合計￥522,800
特価￥295,000

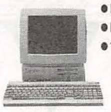
PC-9801DS2/U2



- PC-9801DS2/U2
- CU-14FD
- MD-2HD 10枚 (MF-2HD 5枚)
- マウス

定価合計￥432,800
特価￥265,000

PC-9801CS2
NEW



- PC-9801CS2
- MF-2HD 5枚
- マウス

定価合計￥398,000
特価￥273,000

PC-386GS5/2
NEW



- PC-386GS5/2
- CU-14FD
- MD-2HD 10枚 (MF-2HD 5枚)
- マウス

定価合計￥472,800
特価￥302,000

PC-386P
NEW



- PC-386P
- CU-14FD
- MF-2HD 5枚
- マウス

定価合計￥342,800
特価￥220,000

PC-386GE5/2
-32ビット(386SX/16MHz)-
NEW
-ハイクオリティPC-



- PC-386GE5/2
- CU-14FD
- MD-2HD 10枚 (MF-2HD 5枚)
- マウス

定価合計￥372,800
特価￥232,000

NEC ※下記セットには、マウス＋MD-2HD10枚（MF-2HD5枚）が付きます。

商品	定価	特価
●PC-9801UF＋CU-14FD	(￥292,800)	特価￥182,000
●PC-9801CS 5(3.5インチFDD×2, 40MHDD)＋CU-14FD	(￥548,000)	特価￥376,000
●PC-9801GSmodel1＋CU-14FD	(￥772,800)	特価￥518,000
●PC-9801GSmodel2＋CU-14FD	(￥902,800)	特価￥605,000
●PC-9801DX5/U5＋CU-14FD	(￥542,800)	特価￥338,000
●PC-9801DS5/U5＋CU-14FD	(￥582,800)	特価￥360,000
●PC-9801DA5/U5＋CU-14FD	(￥672,800)	特価￥410,000
●PC-9801DA7/U7＋CU-14FD	(￥772,800)	特価￥498,000
●PC-H98model8(U8)-002＋CU-14FD	(￥622,800)	特価￥410,000
●PC-H98model8(U8)-040＋CU-14FD	(￥772,800)	特価￥515,000
●PC-H98model8(U8)-100＋CU-14FD	(￥872,800)	特価￥580,000

EPSON ※下記セットには、マウス＋MD-2HD10枚（MF-2HD5枚）が付きます。

商品	定価	特価
●PC-386GS5E/2E＋CU-14FD	(￥672,800)	特価￥444,000
●PC-386GS3＋CU-14FD	(￥506,800)	特価￥324,000
●PC-386GE5B/2B＋CU-14FD	(￥502,800)	特価￥320,000
●PC-386GE3＋CU-14FD	(￥397,800)	特価￥258,000
●PC-386S-STD/UST＋CU-14FD	(￥572,800)	特価￥353,000
●PC-286VJ5B＋CU-14FD	(￥432,800)	特価￥283,000

三菱 *XC-1498C* II

定価￥107,000



- 14インチ
- 0.28ドットピッチ
- チルトスタンド付

上記組合せの場合＋￥9,000

上記各セットでディスプレイ変更の場合

機種	定価	差額
●NEC PC-KD854N	(￥84,800)	＋￥6,000
●NEC PC-KD881	(￥118,000)	＋￥41,000
●NEC PC-KD882	(￥89,800)	＋￥18,000
●NEC PC-TV455	(￥147,000)	＋￥48,000
●NEC PC-TV354	(￥110,000)	＋￥28,000
●NEC PC-TV454	(￥128,300)	＋￥38,000
●NEC N-5913U	(￥120,000)	＋￥46,000
●三菱XC-98V3	(￥128,000)	＋￥34,000
●エプソンCR-4000	(￥94,800)	＋￥15,000
●エプソンCR-5000	(￥138,000)	＋￥54,000
●エプソンCR-5500	(￥168,000)	＋￥90,000
●エプソンCR-7000	(￥248,000)	＋￥140,000
●シャープCU-14KD	(￥89,800)	＋￥7,000
●シャープCU-21HD	(￥148,000)	＋￥68,000
●シャープCU-14TV	(￥99,800)	＋￥29,000

組合せディスプレイ



CU-14FD(シャープ)
定価￥74,800
- アナログ
- 0.31mm
- RGBカラー
- チルト台付
- 14インチ

プリンター・コーナー（ケーブル・用紙付） （送料￥1,000）

EPSON AP-1000PC



- 熱転写64ドットプリンター
- A4横サイズ対応
- 明朝、毛筆、ゴシック体装備

定価￥99,800
大特価￥71,000

EPSON VP-2061PC



- 136桁漢字プリンター
- カラー対応
- 24ドット高速印字

定価￥130,000
大特価￥93,000

商品	定価	特価
NEC		
●PC-PR150T	(￥64,800)	特価￥44,000
●PC-PR150VL	(￥84,800)	特価￥56,000
●PC-PR201/45	(￥95,000)	特価￥64,000
●PC-PR201/60	(￥135,000)	特価￥89,000
●PC-PR201/60A	(￥158,000)	特価￥104,000
●PC-PR201/65A	(￥215,000)	特価￥135,000
EPSON		
●AP-900PC	(￥94,800)	特価￥51,800
●VP-1047PC	(￥99,800)	特価￥71,000
●VP-5130PC	(￥228,000)	特価￥165,000
●VP-1350PC	(￥96,800)	特価￥61,000
●VP-1600PC	(￥125,000)	特価￥82,000
●VP-2600PC	(￥145,000)	特価￥81,000
STAR		
●JP-100	(￥79,800)	特価￥47,000
●JP-200	(￥104,800)	特価￥52,000
●TX24CL	(￥69,800)	特価￥32,800
●JR-200CL	(￥134,800)	特価￥59,000
キヤノン		
●BJ-10V Select	(￥79,800)	特価￥53,800
●BJ-10V Custom	(￥69,800)	特価￥46,500
※PC(ディスクトップ用)ケーブル付		
●BJ-330J	(￥208,000)	特価￥140,000
(VPエミュレーションケーブル付)		

ドライブ（送料￥1,000）

商品	定価	特価
C・リサーチ		
●CRC-FD3.5SA	(￥38,800)	特価￥21,000
●CRC-FD3.5WA	(￥58,800)	特価￥31,500
●CRC-FD5SA	(￥43,800)	特価￥27,500
●CRC-FD5WA	(￥65,800)	特価￥41,000
緑電子		
●LITTLE-F	(￥24,800)	特価￥16,000
●LITTLE-F2	(￥44,800)	特価￥28,500
●LITTLE-ZFS	(￥39,800)	特価￥24,000
●LITTLE-ZFW	(￥59,800)	特価￥37,000
●CUBIC-CSW	(￥69,800)	特価￥48,000
アクセル		
●FDC-57	(￥68,000)	特価￥39,000
●FDC-58	(￥98,000)	特価￥49,000
●FDC-377	(￥39,800)	特価￥24,800
●FDC-378	(￥59,800)	特価￥34,000
●FDC397N	(￥49,800)	特価￥34,000
ティアック		
●FD-30S	(￥39,800)	特価￥17,000
●FD-30W	(￥59,800)	特価￥26,500
●FD-30Sn	(￥39,800)	特価￥17,000
●FD-30Wn	(￥59,800)	特価￥26,500
●FD-31S	(￥39,800)	特価￥17,500
●FD-31W	(￥59,800)	特価￥26,500

ミュージカル・ツール（送料￥1,000）

商品	定価	特価
ROLAND(ローランド)		
●ミュージ郎 500	(￥145,000)	▶特価￥128,000
●ミュージ郎 300	(￥88,000)	▶特価￥76,000
●ミュージ郎Jr. NOTE	(￥93,000)	▶特価￥78,000
●ミュージ郎Jr. BOARD	(￥59,000)	▶特価￥49,800
SNE		
●サウンドオーケストラVS	(￥36,000)	▶特価￥22,200
●サウンドオーケストラLS	(￥30,000)	▶特価￥18,300
●リトルオーケストラLS	(￥20,000)	▶特価￥12,700
●リトルオーケストラRS	(￥26,000)	▶特価￥16,400
●リトルオーケストラSS	(￥22,000)	▶特価￥13,900
●SOS2	(￥12,000)	▶特価￥8,600
●サウンドMUSICIAN	(￥25,000)	▶特価￥12,000
●リトルMUSICIAN	(￥12,000)	▶特価￥6,000
エニックス		
●響(SP付、EMS対応)	(￥29,800)	▶特価￥23,800
アイドル・ジャパン		
●SS-IO	(￥19,800)	▶特価￥12,800
●スピークボード	(￥49,800)	▶特価￥39,800

■サウンドオーケストラV〈限定〉
（ステレオ/EMS/ジョイステック）
￥35,000……▶**特価￥9,800**

モデム・コーナー（送料￥1,000）

OMRON
■MD24FP5V（￥36,800）
- MNPクラス5
- ポケットモデム

特価￥25,500

- MD24FN5（￥44,800）……特価￥29,700
- MD24FB5V（￥39,800）……特価￥26,200

AIWA
■PV-CN24（￥39,800）
- PC98NOTE用
- カードモデム

特価￥28,600

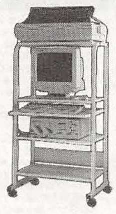
- PV-M24B5（￥39,800）……特価￥25,500
- PV-A24B5（￥39,800）……特価￥26,000

ハードディスク （送料￥1,000）

商品	定価	特価
テクサ		
●TRUST-40SII(内蔵)	￥98,000	▶特価￥48,000
●TRUST-120L(内蔵)	￥108,000	▶特価￥78,000
●STATION-120L	￥118,000	▶特価￥85,000
緑電子		
●PROFESSOR S40(I/F付)	￥108,000	▶特価￥48,000
●"DOODA"A-100	￥118,000	▶特価￥76,000
ティアック		
●HD-41A	￥84,800	▶特価￥52,000
●DD-41＋IF-55Th	￥148,000	▶特価￥65,000

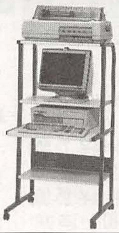
※ハードディスク(SCSI)＋3.5インチ1ドライブ

パソコンラック 送料無料



Ⓐ5段キャスター付
スライド式キーボード台
- 1150(H)×640(W)×600(D)

定価￥38,000
特価￥12,500



Ⓑ4段キャスター付
- 1250(H)×640(W)×700(D)

定価￥29,800
特価￥8,800

店頭ゲームソフト25%～30%OFF.!! ビジネスソフト20%より特価中

★通信販売お申込みのご案内★

※輸送時のトラブル、初期不良の場合は新品と交換させていただきます。

お申込みはお電話でお願いします。お客様の〈住所〉〈氏名〉〈電話番号〉及び〈商品名〉をお知らせ下さい。●入金確認後ただちに商品をご送付いたします。

現金一括払い

銀行振込：お近くの銀行より（電信扱い）にてお振込み下さい。

現金書留：封筒の中に住所・氏名・商品名をご記入の上当社までお送り下さい。

クレジット

専用お申込用紙をお送り致します。ので、必要事項をご記入、ご捺印の上ご返送下さい。手続きは簡単です。

オクトラクラク クレジット

回数	率	回数	率	回数	率	回数	率	回数	率	回数	率
3回	3.5	6回	4.5	10回	6.0	12回	6.0	15回	9.0	18回	11.0
20回	12.0	24回	12.5	30回	17.0	36回	17.5	48回	23.0	60回	33.0

振込先

富士銀行 久ヶ原(クガハラ)支店 當No.1824
三菱銀行 蒲田支店 當No.0278691

株式会社 億人（オクト）

※銀行振込、または、現金書留でご注文の際には、あらかじめ電話でご確認の上、お申し込み下さい。
※上記料金には、消費税は含まれておりません。消費税が付加されますので、詳しくは、電話でお問合せ下さい。
※送料：本体＋ディスプレイ等2個口￥2,000です。（注、北海道・九州は1個口￥1,500、沖縄・離島は別途料金になります）
※掲載の価格は、多少とも変動しますので、まずはお電話にてご確認ください。

■店頭にて、新作ゲームソフト25%〜30%OFF!!（税別）超低金利クレジットをご利用下さい。

パソコンプラザ OCT オ ク ト

オクト セレクテッドシステム

オクトで始まるパソコンワールド

☎ **03-3730-6271**

●営業時間 AM11:00〜PM9:00／日曜・祭日 PM7:00

〒144 東京都大田区蒲田4-6-7　●定休日：毎週火曜日

超低金利ハッピークレジットをご利用下さい。1回〜60回まであるヨ!!

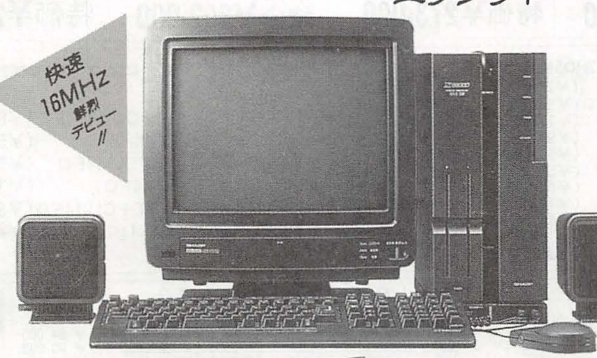
▼翌月末一括（2月末）払いOK!!手数料無料!ウ〜ン利用しなくっちゃネ!!▲

※クレジット表は、送料・消費税込.!!

X68000 XVI エクシヴィ

■16MHz■
■SX-WINDOW ver1.1■
■Attachment MEMORY BORD■

快速16MHz 鮮烈デビュー!!



■CZ-634C-TN（定価￥368,000）

Ⓐ●CZ-634C-TN
●CZ-614D-TN
定価合計￥503,000 ▶特価TEL下さい!!

12回	24回	36回	48回
￥32,700	￥17,200	￥11,900	￥9,300

Ⓑ●CZ-634C-TN
●CZ-607D-TN
定価合計￥467,800 ▶特価TEL下さい!!

12回	24回	36回	48回
￥30,700	￥16,300	￥11,300	￥8,900

Ⓒ●CZ-634C-TN
●CZ-606D-TN
定価合計￥447,800 ▶特価TEL下さい!!

12回	24回	36回	48回
￥29,100	￥15,400	￥10,600	￥8,300

■CZ-644C-TN（定価￥518,000）

Ⓓ●CZ-644C-TN
●CZ-614D-TN
定価合計￥653,000 ▶特価TEL下さい!!

12回	24回	36回	48回
￥42,300	￥22,300	￥15,500	￥12,100

Ⓔ●CZ-644C-TN
●CZ-607D-TN
定価合計￥617,800 ▶特価TEL下さい!!

12回	24回	36回	48回
￥40,400	￥21,400	￥14,900	￥11,700

Ⓕ●CZ-644C-TN
●CZ-606D-TN
定価合計￥597,800 ▶特価TEL下さい!!

12回	24回	36回	48回
￥38,700	￥20,500	￥14,200	￥11,100

X68000XVI ドッカ〜ン!プレゼント!!

—あなたのオクトから素適な贈物—

今、XVIをお買い上げいただいた方は、プレゼントの1番か2番のどちらかお選び下さい。プラス3番は、もれなくプレゼント!!

▶現金超特価 ￥TEL下さい!!▶

① 生中継68 野球ゲームの決定版



（定価￥9,800）

新作!大人気ゲームソフト!!

大戦略II（キャンペーン版） 不朽の名作X68000版



（定価￥9,800）

or

② インテリジェントコントローラ
■CZ-8NJ2（CYBER STICK）
シューティングゲーマーの必須アイテム!!



（定価￥23,800）

③ MD-2HD（10枚）
シリコンキーボードカバー
もれなく!!サービス!!

※どちらかお選び下さい!!（どっちが得かヨーク考えてネ!）

注目 X68000 SUPER/SUPER-HD/PROIIスペシャルセット

ラストチャンス!!

〈★BIG★プレゼント付〉（送料無料・税別）
—クレジットもご利用下さい—



①SUPER
●CZ-604C（￥348,000）
＋
●CZ-606D（￥79,800）
超特価~~￥268,000~~
〈ディスプレイ変更の場合〉●CZ-614D（￥135,000）
（送料・税込）　超特価~~￥306,000~~



②SUPER-HD
●CZ-623C（￥498,000）
＋
●CZ-606D（￥79,800）
超特価~~￥328,000~~
〈ディスプレイ変更の場合〉●CZ-614D（￥135,000）
（送料・税込）　超特価~~￥366,000~~



③PROII
●CZ-653C（￥285,000）
＋
●CZ-606D（￥79,800）
超特価~~￥218,000~~
〈ディスプレイ変更の場合〉●CZ-614D（￥135,000）
（送料・税込）　超特価~~￥279,000~~

プレゼント

生中継68 野球ゲームの決定版（定価￥9,800）
新作!大人気ゲームソフト!!
大戦略II（キャンペーン版） 不朽の名作X68000版（定価￥9,800）



さらに!さらにさらに!! ★JOY CARD（連射式）×2個 ★MD-2HD 10枚

プリンターセット

〈ケーブル・用紙付〉（送料￥1,000）

■CZ-8PC5 NEW



●48ドット
●熱転写カラー漢字プリンター
定価￥96,800
大特価￥TEL下さい!!

ハードディスク

SCSI（送料￥1,000）

アイテック
●TX-80（￥108,000）……特価￥77,000
●TX-100（￥108,000）……特価￥73,000
●TX-130（￥138,000）……特価￥95,000
●TX-180（￥185,000）……特価￥129,000

特選周辺機器（送料￥500）

●SX-68 MIDIインターフェースボード（システムサコム）￥19,800…特価￥13,600
●HGS-68（HAL研究所）￥39,800……特価￥25,200
■増設RAMボード=I・Oデータ
1 PIO-6BEI-A（IMB）￥25,000……特価￥16,000
2 PIO-6BE2-2M（2MB）￥50,000……特価￥31,800
3 PIO-6BE4-4M（4MB）￥88,000……特価￥55,000

X68000ソフト大セール（送料￥500）

〈グラフィック〉●Z's STAFF PRO68K Ver. 2.0
（シャフト）定価￥58,000……特価￥37,800
〈音楽〉●Music Studio PRO68K Ver. 2.0
定価￥28,800 CZ-261MS……特価￥21,300
〈グラフィック〉●C-TRACE 68 Ver. 3.0
（キャスト）定価￥98,000……特価￥69,000
〈開発ツール〉●CコンパイラPRO68K Ver. 2.0
定価￥44,800 CZ-245L……特価￥32,800
〈C言語〉●C&Profesional Pack
定価￥58,000……特価￥40,000
〈通信〉●Telepotion PRO68K
NEW 定価￥22,800 CZ-258BS……特価￥17,000
〈データベース〉●CARD PRO68K Ver. 2.0
NEW 定価￥29,800 CZ-253BS……特価￥20,800
〈ワープロ〉●Multiword PRO68K
NEW 定価￥32,000 CZ-225BS……特価￥23,800
〈CGツール〉●CANVAS PRO68K
定価￥29,800 CZ-249GS……特価￥22,000
〈ワープロ〉●Hyper Word
定価￥39,800 CZ-251BS……特価￥29,600

周辺機器コーナー（送料無料）

●〈MIDIボード〉
CZ-6BMI（￥26,800）……特価￥20,100
●〈カラーイメージユニット〉
CZ-6VTI/BK（￥69,800）……特価￥52,350
●〈ビデオボード〉
CZ-6BVI（￥21,000）……特価￥15,750
●〈SCSIインターフェイスボード〉
CZ-6BSI（￥29,800）……特価￥22,350
●〈数値演算プロセッサ〉
CZ-6BP2（￥45,800）……特価￥34,350
●〈2MB増設RAMボード〉
CZ-6BE2A（￥59,800）……特価￥44,850
●〈2MB増設RAMボード〉
CZ-6BE2B（￥54,800）……特価￥41,100

★通信販売お申込みのご案内★

※輸送時のトラブル、初期不良の場合は新品と交換させていただきます。

お申込みはお電話でお願いします。お客様の〈住所〉〈氏名〉〈電話番号〉及び〈商品名〉をお知らせ下さい。●入金確認後ただちに商品をご送付いたします。

現金一括払い
銀行振込：お近くの銀行より（電信扱い）にてお振込み下さい。
現金書留：封筒の中に住所・氏名・商品名をご記入の上当社までお送り下さい。

クレジット
専用お申込用紙をお送り致します。ので、必要事項をご記入、ご捺印の上ご返送下さい。手続きは簡単です。

オクトラクラク・クレジット

3回	3.5	6回	4.5	10回	6.0	12回	6.0	15回	9.0	18回	11.0
20回	12.0	24回	12.5	30回	17.0	36回	17.5	48回	23.0	60回	33.0

振込先
富士銀行 久ケ原（クガハラ）支店 当NO.1824
三菱銀行 蒲田支店 当No.0278691
株式会社 億人（オクト）

■銀行振込、または現金書留でご注文の際には、あらかじめお電話でご確認の上、お申し込み下さい。

パソコンなら当店に安心しておまかせ下さい

FUTURE LAND

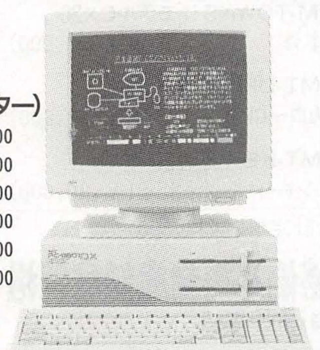
〒364 埼玉県北本市本宿2－40

フューチャーランド北本　(有)明光電気商会

TEL 0485(91)2199 FAX 0485(92)9301 お申し込みは、電話かFAXでどうぞ●●●

NEC PC-9801DX2/U2

PC-9801 DX2/U2



Aセット(本体+CRT+プリンター)

- ●PC-9801DX2/U2…………¥318,000
- ●PC-KD882(CRT/0.31㎜)……¥89,800
- ●PC-PR201/60(15インチプリンター)‥¥135,000
- ●ブランクディスケット1箱……¥1,800
- ●15インチプリンター用紙(1000枚)‥¥3,600
- ●キーボードカバー……¥3,500

標準価格計　¥551,700
ご提供価格　¥396,000
クレジット例(消費税込みの価格)

24回	1回目 21,592	2～24回 20,200
36回	1回目 17,270	2～36回 14,400
60回	1回目 13,007	2～60回 9,700

Bセット(本体+CRT+カラープリンター)

- ●PC-9801DX2/U2……¥318,000
- ●PC-KD882(CRT/0.31㎜)……¥89,800
- ●PC-PR201/65A(カラープリンター)‥¥215,000
- ●ブランクディスケット1箱……¥1,800
- ●15インチプリンター用紙……¥3,600
- ●キーボードカバー……¥3,500

標準価格計……¥631,700
ご提供価格　¥456,000

24回	1回目 23,958	2～24回 23,300
36回	1回目 19,251	2～36回 16,600
60回	1回目 13,190	2～60回 11,200

Dセット(本体+CRT+プリンター)

- ●PC-9801DX2/U2……¥318,000
- ●CU-14FD(CRT0.31㎜/シャープ)……¥74,800
- ●PC-PR201/45(15インチプリンター)……¥95,000
- ●ブランクディスケット1箱……¥1,800
- ●15インチプリンター用紙……¥3,600
- ●キーボードカバー……¥3,500

標準価格計……¥496,700
ご提供価格　¥369,000

24回	1回目 20,643	2～24回 18,800
36回	1回目 16,729	2～36回 13,400
60回	1回目 14,400	2～60回 9,000

Cセット(本体+CRT+プリンター+ハードディスク)

- ●PC-9801DX2/U2……¥318,000
- ●PC-KD882(CRT/0.31㎜)……¥89,800
- ●PC-PR201/60(15インチプリンター)……¥135,000
- ●PCH-A80C(コニック・80メガHDD)¥158,000
- ●ブランクディスケット1箱……¥1,800
- ●15インチプリンター用紙……¥3,600
- ●キーボードカバー……¥3,500

標準価格計……¥709,700
ご提供価格　¥496,000

24回	1回目 27,068	2～24回 25,300
36回	1回目 19,404	2～36回 18,100
60回	1回目 13,312	2～60回 12,200

Eセット(本体+CRT)

- ●PC-9801DX2/U2……¥318,000
- ●CU-14FD(CRT0.31㎜/シャープ)……¥74,800
- ●ブランクディスケット1箱……¥1,800
- ●キーボードカバー……¥3,500

標準価格計……¥398,100
ご提供価格　¥286,000

24回	1回目 15,339	2～24回 14,600
36回	1回目 12,473	2～36回 10,400
60回	1回目 9,722	2～60回 7,000

NEC PC-9801DS2/U2

Aセット(本体+CRT+プリンター)

- ●PC-9801DS2/U2……¥358,000
- ●PC-KD882(CRT/0.31㎜)……¥89,800
- ●PC-PR201/60(15インチプリンター)‥¥135,000
- ●ブランクディスケット1箱……¥1,800
- ●15インチプリンター用紙……¥3,600
- ●キーボードカバー……¥3,500

標準価格計……¥591,700
ご提供価格　¥433,000

24回	1回目 23,320	2～24回 22,100
36回	1回目 16,975	2～36回 15,800
60回	1回目 14,595	2～60回 10,600

Cセット(本体+CRT+プリンター)

- ●PC-9801DS2/U2……¥358,000
- ●CU-14FD(CRT0.31㎜/シャープ)……¥74,800
- ●PC-PR201/45(15インチプリンター)……¥95,000
- ●ブランクディスケット1箱……¥1,800
- ●15インチプリンター用紙……¥3,600
- ●キーボードカバー……¥3,500

標準価格計……¥536,700
ご提供価格　¥389,000

24回	1回目 22,198	2～24回 19,800
36回	1回目 15,056	2～36回 14,200
60回	1回目 14,461	2～60回 9,500

Bセット(本体+CRT+プリンター+ハードディスク)

- ●PC-9801DS2/U2……¥358,000
- ●PC-KD882(CRT/0.31㎜)……¥89,800
- ●PC-PR201/60(15インチプリンター)……¥135,000
- ●PCH-A80C(コニック/80メガHDD)……¥158,000
- ●ブランクディスケット1箱……¥1,800
- ●15インチプリンター用紙……¥3,600
- ●キーボードカバー……¥3,500

標準価格計……¥749,700
ご提供価格　¥529,000

24回	1回目 28,485	2～24回 27,000
36回	1回目 20,843	2～36回 19,300
60回	1回目 14,888	2～60回 13,000

Dセット(本体+CRT)

- ●PC-9801DS2/U2……¥358,000
- ●CU-14FD(CRT0.31㎜/シャープ)……¥74,800
- ●ブランクディスケット1箱……¥1,800
- ●キーボードカバー……¥3,500

標準価格計……¥438,100
ご提供価格　¥318,000

24回	1回目 17,827	2～24回 16,200
36回	1回目 12,596	2～36回 11,600
60回	1回目 9,819	2～60回 7,800

NEC PC-9800シリーズ PC-H98 model 80/U80

Aセット(本体+CRT+プリンター)

- ●PC-H98 model80/U80……¥580,000
- ●PC-KD882(CRT/0.31㎜)……¥89,800
- ●PC-PR201/60(15インチプリンター)……¥135,000
- ●ブランクディスケット1箱……¥1,800
- ●15インチプリンター用紙……¥3,600
- ●キーボードカバー……¥3,500

標準価格計……¥813,700
ご提供価格　¥580,000

24回	1回目 31,300	2～24回 29,600
36回	1回目 21,477	2～36回 21,200
60回	1回目 19,469	2～60回 14,200

Cセット(本体+CRT+プリンター)

- ●PC-H98 model80/U80……¥580,000
- ●CU-14FD(CRT0.31㎜/シャープ)……¥74,800
- ●PC-PR201/45(15インチプリンター)……¥95,000
- ●ブランクディスケット1箱……¥1,800
- ●15インチプリンター用紙……¥3,600
- ●キーボードカバー……¥3,500

標準価格計……¥758,700
ご提供価格　¥550,000

24回	1回目 28,968	2～24回 28,100
36回	1回目 20,487	2～36回 20,100
60回	1回目 16,427	2～60回 13,500

Bセット(本体+CRT+プリンター+ハードディスク)

- ●PC-H98 model80/U80……¥580,000
- ●PC-KD882(CRT/0.31㎜)……¥89,800
- ●PC-PR201/60(15インチプリンター)……¥135,000
- ●PCH-A80C(コニック/87メガHDD)……¥158,000
- ●ブランクディスケット1箱……¥1,800
- ●15インチプリンター用紙……¥3,600
- ●キーボードカバー……¥3,500

標準価格計……¥971,700
ご提供価格　¥680,000

24回	1回目 36,776	2～24回 34,700
36回	1回目 27,111	2～36回 24,800
60回	1回目 19,774	2～60回 16,700

Dセット(本体+CRT)

- ●PC-H98 model80/U80……¥580,000
- ●CU-14FD(CRT0.31㎜/シャープ)……¥74,800
- ●ブランクディスケット1箱……¥1,800
- ●キーボードカバー……¥3,500

標準価格計……¥660,100
ご提供価格　¥474,000

24回	1回目 25,358	2～24回 24,200
36回	1回目 18,445	2～36回 17,300
60回	1回目 16,195	2～60回 11,600

今月の特選品

- ●NEC/カラーラップトップパソコン
  PC-9801T model F5　¥1,150,000
  超特価(1台限り)　¥580,000
- ●NEC/ノートパソコン
  PC-9801N　¥248,000
  大特価(1台限り)　¥128,000
- ●エプソン/インクジェットプリンター
  HG-3000PC　¥248,000
  1台限り大特価　¥148,000
- ●ティアック
  100メガハードディスク
  HD-101A　¥128,000
  大特価　¥86,000
- ●NEC/カラープリンター
  (オートシートフィーダー内蔵)
  NM-4150　¥245,000
  1台限り超特価　¥146,000
- ●NEC/32ビットノートパソコン
  PC-9801NS/E+内蔵
  40メガHDD　¥396,000
  大特価　¥289,000
- ●NEC/イメージスキャナー
  PC-IN502　¥99,800
  1台限り超特価　¥59,800

プリンター

- PC-PR150T(NEC)……¥64,800→54,000円
- PC-PR150VH(NEC)……¥99,800→77,000円
- PC-PR150VL(NEC)……¥84,800→64,800円
- PC-PR101/60(NEC)……¥115,000→88,000円
- PC-PR201/45(NEC)……¥95,000→76,000円
- PC-PR201/60(NEC)……¥135,000→98,000円
- PC-PR201/60A(NEC)……¥158,000→122,000円
- PC-PR201/65A(NEC)……¥215,000→165,000円
- PC-PR201/80A(NEC)……¥275,000→207,000円
- PC-PR350(NEC)……¥168,000→129,000円
- PC-PR150N(NEC)……¥69,800→¥56,000円
- PC-PR1000/2(NEC/EPカートリッジ付)……¥227,000→¥177,000円
- PC-PR2000/4(NEC/EPカートリッジ付)……¥445,000→¥347,000円
- PC-PR406LM(NEC)……¥368,000→276,000円

フロッピディスク・ハードディスク

- FDC-510(アクセル/5インチ1ドライブ)……¥34,800→29,000円
- FDC-56M(アクセル/5インチ2ドライブ)……¥85,000→54,000円
- FDC-57(アクセル/5インチオート1ドライブ)……¥68,000→49,000円
- FDC-58(アクセル/5インチオート2ドライブ)……¥98,000→66,000円
- FDC-375(アクセル/3.5インチ1ドライブ)……¥34,800→29,800円
- FDC-376(アクセル/3.5インチ2ドライブ)……¥49,800→39,800円
- FDC-377(アクセル/3.5インチオート1ドライブ)¥39,800→33,800円
- FDC-378(アクセル/3.5インチオート2ドライブ)¥59,800→47,800円
- INS-HC40(テクサ/SCSI40メガボードタイプ)¥98,000→72,000円
- AHD-40GX(アクセル/SCSI40メガHDD)……¥84,800→69,000円
- PCH-A80C(コニック/SCSI87メガHDD)……¥158,000→118,000円
- PCH-R100C(コニック/SCSI107メガHDD)……¥178,000→134,000円
- AV-040SXE(キャラベル/NSE用40メガ)……¥108,000→88,000円

●アフターケア完全保証　●全国無料配達(10万円以上)　●ビジネスソフト特価販売中　●ご提供価格に

専門店だからこそ購入後のアフターフォローが違います

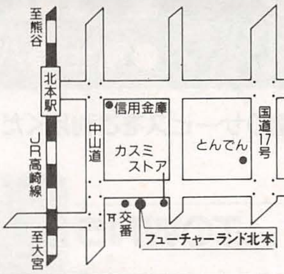
● お申し込み方法 ●まずお電話を!

■現金一括の場合

お電話にて在庫の確認の上、現金書留又は銀行振込にてお願いします。（協和埼玉銀行北本支店 普通No.123744㈲明光電気商会）

■クレジットの場合

お電話でお申し込み下さい。申し込み用紙をお送りしますので所定事項をご記入の上ご返送下さい。

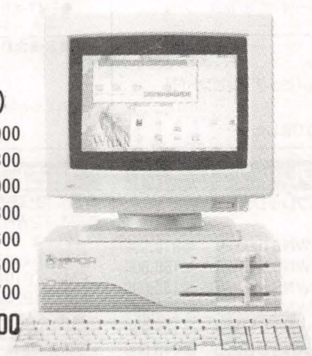


NECストア・PIプラザ店

▶低金利クレジットOK!! 有利な分割払いをご利用下さい。

NEC PC-9801DA2/U2

PC-9801 DA2/U2



Aセット(本体+CRT+プリンター)
- ●PC-9801DA2/U2……………¥448,000
- ●PC-KD882(0.31mm/CRT)……¥ 89,800
- ●PC-PR201/60(15インチプリンター)…¥135,000
- ●ブランクディスケット1箱…………¥ 1,800
- ●15インチプリンター用紙…………¥ 3,600
- ●キーボードカバー…………¥ 3,500

標準価格計……………¥681,700

ご提供価格 ¥489,000

クレジット例（消費税込みの価格）

24回	1回目 25,374	2～24回 25,000
36回	1回目 20,690	2～36回 17,800
60回	1回目 14,766	2～60回 12,000

Bセット(本体+CRT+カラープリンター)
- ●PC-9801DA2/U2……………¥448,000
- ●PC-KD882(CRT/0.31mm)……¥ 89,800
- ●PC-PR201/65A(15インチカラープリンター)·¥215,000
- ●ブランクディスケット1箱…………¥ 1,800
- ●15インチプリンター用紙…………¥ 3,600
- ●キーボードカバー…………¥ 3,500

標準価格計……………¥761,700

ご提供価格 ¥549,000

24回	1回目 30,040	2～24回 28,000
36回	1回目 22,670	2～36回 20,000
60回	1回目 14,949	2～60回 13,500

Dセット(本体+CRT+プリンター)
- ●PC-9801DA2/U2……………¥448,000
- ●CU-14FD(CRT0.31mm/シャープ)……¥ 74,800
- ●PC-PR201/45(15インチプリンター)……¥ 95,000
- ●ブンラクディスケット1箱…………¥ 1,800
- ●15インチプリンター用紙…………¥ 3,600
- ●キーボードカバー…………¥ 3,500

標準価格計……………¥626,700

ご提供価格 ¥456,000

24回	1回目 23,958	2～24回 23,300
36回	1回目 19,251	2～36回 16,600
60回	1回目 13,190	2～60回 11,200

Cセット(本体+CRT+プリンター+ハードディスク)
- ●PC-9801DA2/U2……………¥448,000
- ●PC-KD882(CRT/0.31mm)……¥ 89,800
- ●PC-PR201/60(15インチプリンター)……¥135,000
- ●PCH-A80C(コニック/87メガHDD)¥158,000
- ●ブランクディスケット1箱…………¥ 1,800
- ●15インチプリンター用紙…………¥ 3,600
- ●キーボードカバー…………¥ 3,500

標準価格計……………¥839,700

ご提供価格 ¥589,000

24回	1回目 30,850	2～24回 30,100
36回	1回目 22,824	2～36回 21,500
60回	1回目 15,071	2～60回 14,500

Eセット(本体+CRT)
- ●PC-9801DA2/U2……………¥448,000
- ●CU-14FD(CRT0.31mm/シャープ)……¥ 74,800
- ●ブランクディスケット1箱…………¥ 1,800
- ●キーボードカバー…………¥ 3,500

標準価格計……………¥528,100

ご提供価格 ¥384,000

24回	1回目 20,659	2～24回 19,600
36回	1回目 15,474	2～36回 14,000
60回	1回目 12,971	2～60回 9,400

NEC PC-9801UR/UF

Aセット(本体+CRT+プリンター)
- ●PC-9801UR/UF……………¥218,000
  (URは1FDD+RAMドライブ / UFは3.5インチ2FDD付)
- ●PC-KD882(CRT/0.31mm)……¥ 89,800
- ●PC-PR201/60(15インチプリンター)……¥135,000
- ●ブランクディスケット1箱…………¥ 1,800
- ●15インチプリンター用紙…………¥ 3,600
- ●キーボードカバー…………¥ 3,500

標準価格計……………¥451,700

ご提供価格 ¥326,000

24回	1回目 18,449	2～24回 16,600
36回	1回目 12,626	2～36回 11,900
60回	1回目 9,844	2～60回 8,000

Bセット(本体+CRT)
- ●PC-9801UR/UF……………¥218,000
  (URは1FDD+RAMドライブ / UFは3.5インチ2FDD付)
- ●CU-14FD(CRT 0.31mm シャープ)……¥ 74,800
- ●ブランクディスケット1箱…………¥ 1,800
- ●キーボードカバー…………¥ 3,500

標準価格計……………¥298,100

ご提供価格 ¥216,000

24回	1回目 12,196	2～24回 11,000
36回	1回目 11,329	2～36回 7,800
60回	1回目 6,558	2～60回 5,300

NEC PC-98RL model 21

Aセット(本体+ハイレゾCRT+プリンター+ハードディスク)
- ●PC-9801RL model 21……………¥700,000
- ●N-5924U(マルチシンクタイプCRT/0.26mm¥233,000
- ●PC-PR201/60(15インチプリンター)……¥135,000
- ●PCH-A80C(コニック/87メガHDD)……¥158,000
- ●400カウントバスマウス(ニーズ)……¥ 7,800
- ●ブランクディスケット1箱…………¥ 1,800
- ●15インチプリンター用紙…………¥ 3,600
- ●キーボードカバー…………¥ 3,500

標準価格計……………

ご提供価格 ¥880,000

24回	1回目 45,428	2～24回 45,000
36回	1回目 34,879	2～36回 32.100
60回	1回目 26,284	2～60回 21,600

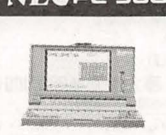
Bセット(本体+ハイレゾCRT+カラープリンタ+ハードディスク)
- ●PC-9801RL model 21……………¥700,000
- ●N-5924U(マルチシンクタイプCRT/0.26mm)¥233,000
- ●PC-PR201/80A(15インチプリンター)……¥275,000
- ●PCH-R100C(コニック/107メガHDD)……¥178,000
- ●400カウントバスマウス(ニーズ)……¥ 7,800
- ●ブランクディスケット1箱…………¥ 1,800
- ●15インチプリンター用紙…………¥ 3,600
- ●キーボードカバー…………¥ 3,500

標準価格計……………¥1,402,700

ご提供価格 ¥1,008,000

24回	1回目 53,082	2～24回 51,500
36回	1回目 38,870	2～36回 36,800
60回	1回目 26,674	2～60回 24,800

NEC PC-9800シリーズ PC-9801NV. NS/E



（クレジット例は98nv）

- ●PC-9801NV ¥248.000 ご提供価格 ¥198.000
- ●PC-9801NS/E ¥278.000 ご提供価格 ¥218.000
- ●PC-9801NS/E20 ¥378.000 ご提供価格 ¥288.000
- ●PC-9801NS/E40 ¥418.000 ご提供価格 ¥318.000

24回	1回目 10,796	2～24回 10,100
36回	1回目 8,635	2～36回 7,200
60回	1回目 9,453	2～60回 4,800

NEC PC-98DO+



- ●PC-98DO+ ¥278,000
- ●CU-14FD (0.31mm/シャープ) ¥74,800

標準価格¥352,800

ご提供価格¥260,000

フロッピーディスク1箱サービス

24回	1回目 13,317	2～24 13,300
36回	1回目 9,748	2～36 9,500
60回	1回目 6,693	2～60 6,400

PC-9801T model W7 F51 F71

- ●32ビットパワーラップトップ98
- ●PC-9801T model W7 (100メガHDD内蔵白黒液晶) ¥750,000 ご提供価格 ¥648,000
- ●PC-9801T model F51 (40メガHDD内蔵カラー液晶) ¥850,000 ご提供価格 ¥678,000
- ●PC-9801T model F71 (100メガHDD内蔵液晶) ¥950,000 ご提供価格 ¥728,000



クレジット例はW7

24回	1回目 28,812	2～24回 28,000
36回	1回目 21,354	2～36回 20,000
60回	1回目 19,371	2～60回 13,400

NEC PC-9801CS



32ビットパワーをスタイリッシュなボディに凝縮
- ●PC-9801CS2 ¥398,000 ご提供価格¥298,000
- ●PC-9801CS5 (40メガHDD内蔵) ¥548,000 ご提供価格¥408,000
- ●PC-9801CS5/W (3.6Mメモリ+40メガHDD) ¥675,000 ご提供価格¥499,000

クレジット例はCS2

24回	1回目 16,272	2～24回 15,200
36回	1回目 14,269	2～36回 10,800
60回	1回目 9,758	2～60回 7,300

その他

- SR-007(サンワサプライ/縦型ラック)……¥ 24,500→ 16,800円
- TNR-1265(ニーズ/縦型ラック)……¥ 19,800→ 15,000円
- TNC-GR(ニーズ/OAチェアー)……¥ 19,800→ 12,000円
- EMJ-2000R(メルコ/2メガEMSボード)……¥ 29,800→ 22,000円
- EMJ-4000R(メルコ/4メガEMSボード)……¥ 44,800→ 32,000円
- SC-232F(ニーズ/232C切替器)……¥ 4,980→ 4,000円
- SC-2P(ニーズ/プリンター切替器)……¥ 4,980→ 4,000円
- PC-IN503G(NEC/カラースキャナー)……¥145,000→116,000円
- PC-IN506(NEC/カラースキャナー)……¥228,000→182,000円
- PC-KD881(NEC/0.28mmCRT)……¥118,000→ 87,000円
- CMZ-2424/4(NEC/モデム)……¥ 34,800→ 26,800円
- CMZ-2424/5(NEC/モデム)……¥ 39,800→ 30,800円

フューチャーランド U-Comコーナー

CPU (6ヵ月保証付)
- ●PC-9801DA/U2(新品同様)……308,000円
- ●PC-9801VM2(RAM640K)……108,000円
- ●PC-9801VX21……148,000円
- ●PC-9801E(640K/漢字ROM入り)……26,000円
- ●PC-9801E(漢字+RAM640K+2HDI/F)……46,000円
- ●PC-9801UV11……118,000円
- ●PC-9801N(新品)……128,000円

プリンター (3ヵ月保証付)
- ●NM-9900……58,000円
- ●PC-PR201……41,000円
- ●PC-PR101L(トラクター付)……36.000円

ディスプレイ (3ヵ月保証付)
- ●シャープCU-14A4(アナログ・デジタル両用ディスプレイ)……30,000円
- ●N5913(0.31mm・アナログRGB)……43,000円
- ●PC-KD551(0.39mm・デジタルRGB)……35,000円
- ●PC-KD852(0.39mm・アナログRGB)……38,000円
- ●PC-KD853(0.31mm・アナログRGB)……40,000円
- ●XC-1498CII(三菱・0.28mm・アナログRGB)……48,000円

ディスクドライブ (3ヵ月保証付)
- ●PC-9881N(8インチ2ドライブFDD)……28,000円
- ●PC-9881(初代98用8インチ2ドライブFDD)……18,000円
- ●SNE-IIN(SNE・5インチ2ドライブ)……50,000円
- ●PU-A1200mkIII(アイワ・1200ボーモデム)……10,000円

パソコン教室生徒募集

MS-DOSの基礎からワープロ、表計算、データベースソフトの習得。
●1クラス4人でマンツーマン方式による授業
週1回2時間/6ヶ月間/受講料12,000円/月

は消費税は含まれておりません(クレジット価格は税込みです) ●営業時間 AM10:00～PM8:00

今セットで買うとビッグプレゼントがついてるヨ!

技術とサービスと信頼のFM-LAB(ソフトクリエ

FM TOWNS/FM Rの

●富士通パソコン本体、オプションのほとんど全てを! ●ビジネス・ゲームソフトのほと

☆無料見積りサービスをご利用ください!(連絡先の電話番号を明記の上、ハガキまたはFAXでお申込みください。)



新登場 **FM TOWNS II**

モデルUX20
NEW TOWNS発進!
ついに出た!! マックもビックリ、一体型FM TOWNS。

●FM TOWNS II モデルUX20(本体・NEW TOWNSシステムV2.1搭載・トリニトロン管使用・10インチディスプレイ・マスクピッチ0.26mm フロントローディング CD-ROM)……¥288,000
●FMT-KB101A/202A(キーボード)……¥10,000
■定価合計……¥298,000

超特価(ビッグプレゼント付!)
クレジット均等払い(頭金なし)
安すぎて表示できなくなりました



FM TOWNS

20F基本セット
(NEW TOWNSシステムV2.1+NEWキーボードセット)

●FM TOWNS20F(本体)……¥323,000
●FMT-DP533(ディスプレイ・チルト台付・14インチ・ノングレア処理)……¥69,800
●FMT-KB107/207(テンキー+ALTキー付JIS or 親指シフトキーボード)……¥30,000
■定価合計……¥422,800

元祖!安すぎて表示できません(ビッグプレゼント付)
クレジット均等払い(頭金なし)
安すぎて表示できなくなりました



新登場 **FM TOWNS II**

モデルCX20基本セット

●FM TOWNS II モデルCX20(本体・NEW TOWNSシステムV2.1搭載・CPU386DX・ノーウエイト・2FDタイプ)……¥333,000
●FMT-DP533(ディスプレイ・チルト台付・14インチ・ノングレア処理)……¥69,800
●FMT-KB107/207(テンキー+ALTキー付JIS or 親指シフトキーボード)……¥30,000
■定価合計……¥432,800

超特価(ビッグプレゼント付)
クレジット均等払い(頭金なし)
安すぎて表示できなくなりました

ソフトクリエイト ビッグプレゼント

①フリーウェアコレクションⅣ or ソフトウェアコンテスト作品集(¥3,000)
②ブランクディスケット10枚(¥3,000)
③富士通オリジナル・テレホンカード
④FM TOWNSのすべての情報が載っているアプリケーション情報

新型FM-TOWNSリフレッシュセール!

●旧型FM-TOWNSを最新型にリフレッシュ!

下取品	買換品	差額
●FM-TOWNSモデル2……	▶FM-TOWNS II CX20	¥210,000
●FM-TOWNSモデル2F…	▶FM-TOWNS II CX20	¥180,000
●FM-TOWNSモデル20F…	▶FM-TOWNS II CX20	¥140,000
●FM-TOWNSモデル2+FMT-DP531	▶FM-TOWNS II UX20	¥175,000
●FM-TOWNSモデル2F+FMT-DP531	▶FM-TOWNS II UX20	¥145,000
●FM-TOWNSモデル20F+FMT-DP533	▶FM-TOWNS II UX20	¥110,000

中古FM-TOWNS超大特価セール!

●数に限りあり! TELはお早めに!!

●FM-TOWNSモデル2(中古)+FMT-DP533(新古品)+FMT-KB101A or FMT-KB202A+基本システムソフト(中古) ▶¥93,000

●FM-TOWNSモデル2F(中古)+FMT-DP531(新古品)+FMT-KB101A or FMT-KB202A+基本システムソフト(中古) ▶¥138,000

●FM-TOWNSモデル20F(中古)+FMT-DP532(新古品)+FMT-KB101A or FMT-KB202A+基本システムソフト ▶¥208,000

※全商品3ヶ月保証付 ※キーボードをテンキー付にした場合¥13,000UP!

新登場 **FM TOWNS II**

モデルCX40基本セット
●FM TOWNSモデルCX40(本体・CPU386DX・ノーウエイト・40MBハードディスク内蔵)……¥433,000

モデルCX100基本セット
●FM TOWNSモデルCX100(本体・CPU386DX・ノーウエイト・100MBハードディスク内蔵)……¥533,000

●FMT-DP533(ディスプレイ・チルト台付・14インチ・ノングレア処理)…¥69,800
●FMT-KB107/207(テンキー+ALTキー付JISor親指シフトキーボード)…¥30,000
■定価合計(CX40基本セット)¥532,800 ■定価合計(CX100基本セット)¥632,800

超特価(ビッグプレゼント付)
クレジット均等払い(頭金なし)
安すぎて表示できなくなりました

FM TOWNS 20F

(NEW TOWNSシステムV2.1+NEWキーボードセット)
ゲーマーズ新年スペシャル激安版

●FM TOWNS20F(本体)¥323,000 ●FMT-DP533(ディスプレイ・チルト台付・14インチ・ノングレア処理)¥69,800 ●FMT-KB107/207(テンキー+ALTキー付JISor親指シフトキーボード)¥30,000 ●雷電伝説…¥9,700 ●ナイトメア¥12,800 ●アトラス¥10,800 ●大戦略Ⅲ……¥9,800 ●パワーモンガー¥12,800
■定価合計……¥478,700

超大特価¥298,000(ビッグプレゼント付)
クレジット均等払い(頭金なし)

¥27,400×12回	¥19,100×18回	¥14,100×24回

新登場 **FM TOWNS II** モデルUX20

お手軽ビジネスセット! 書斎にUX20を是非!

●FM TOWNS II モデルUX20(本体・NEW TOWNSシステムV2.1搭載・トリニトロン管使用・10インチディスプレイ・フロントローディングCD-ROM)……¥288,000 ●FMT-KB107/207(テンキー+ALTキー付JIS or 親指シフトキーボード)…¥30,000 ●FMT-MD302(内蔵2400クラスモデム)…¥49,000 ●ジョイライター(プリンター)…¥49,800 ●CB-15F(プリンタケーブル)……¥3,800 ●日本語MS-DOS(基本)¥9,800 ●MS-WORKS(統合ソフト)¥40,000
■定価合計……¥470,400

大特価¥344,000(ビッグプレゼント付)
クレジット均等払い(頭金なし)

¥17,100×24回	¥12,100×36回	¥9,600×48回

FM TOWNS 20F

MS-WINDOWS激安版

●FM TOWNS20F(本体)…¥323,000 ●FMT-DP533(トリニトロン管ディスプレイ)…69,800 ●FMT-KB107/207(テンキー+ALTキー付JIS or 親指シフトキーボード)…¥30,000 ●TX-130(130MBハードディスク)…¥138,000 ●HM-V02T…¥24,800 ●MS-DOS¥9,800 ●MSWINDOWS¥25,000
■定価合計……¥620,400

超大特価¥384,000(ビッグプレゼント付)
クレジット均等払い(頭金なし)

¥19,100×24回	¥11,700×42回	¥9,700×54回

新登場 **FM TOWNS II** モデルCX20

MS-WINDOWS本格派

●FM TOWNS II モデルCX20(本体・NEW TOWNSシステムV2.1搭載・CPU386DX・ノーウエイト・2FDタイプ)●FMT-DP533(ディスプレイ・チルト台付・14インチ・ノングレア処理)●FMT-KB107/207(テンキー+ALTキー付JIS or 親指シフトキーボード)●一流メーカーハードディスク(180MB)●一流メーカー増設RAM(2MB)●日本語MS-DOS(基本)MS-WINDOWS
■定価合計……¥702,100

超大特価¥484,000(ビッグプレゼント付)
クレジット均等払い(頭金なし)

¥25,100×24回	¥17,700×36回	¥14,100×24回

FM TOWNS 20F

ファミリーセット(NEW TOWNSシステムV2.1+NEWキーボードセット)

●FM TOWNS20F(本体)…¥323,000 ●FMT-DP531(トリニトロン管ディスプレイ)…¥89,800 ●FMT-KB107/207(テンキー+ALTキー付JISor親指シフトキーボード)¥30,000 ●FMPR-204B(プリンター)…¥80,000 ●CB-15F(プリンタケーブル)…¥3,800 ●FMT-412A(ビデオカード)¥40,000 ●ポストマンフルカラー(年賀状作成ソフト)…¥6,800 ●イラスト百科(イラスト集)…¥9,800
■定価合計……¥583,200

超大特価¥339,800

¥31,700×12回	¥17,000×24回	¥12,000×36回

FM TOWNS 20F

(NEW TOWNSシステムV2.1+NEWキーボードセット)
ソフトクリエイト推奨ワープロセットの復活!

●FM TOWNS20F(本体)●FMT-DP533(ディスプレイ・チルト台付・14インチ・ノングレア処理)●FMT KB107/207(テンキー+ALTキー付JIS or 親指シフトキーボード)●一流メーカーハードディスク(40MB)●FM OASYS HD版(LRP対応ワープロソフト)●FMPR-204B(熱転写プリンタ)●CB-15F(プリンタケーブル)

超大特価¥395,000(ビッグプレゼント付)
クレジット均等払い(頭金なし)

¥19,500×24回	¥13,800×36回	¥11,000×48回

FM TOWNS 20F

(NEW TOWNSシステムV2.1+NEWキーボードセット)
新春! もう、あなたは眠れないセットⅢ

●FM TOWNS20F(本体)…¥323,000 ●FMT-DP531(トリニトロン使用ディスプレイ)…¥89,800 ●FMT-KB107/207(テンキー+ALTキー付JISor親指シフトキーボード)…¥30,000 ●ELLE…¥7,800 ●2069AD…¥6,800 ●シャングリラ…¥7,800 ●D・P・S Set3…¥6,800 ●アリスの館CD…¥6,800
■定価合計……¥478,800

超大特価¥298,000(ビッグプレゼント付)

¥27,400×12回	¥19,100×18回	¥14,100×24回

新登場 **FM TOWNS II** モデルUX20

コミュニケーションセット

●FM TOWNS II モデルUX20(本体・NEW TOWNSシステムV2.1搭載・トリニトロン管使用・10インチディスプレイ・フロントローディングCD-ROM)……¥288,000
●FMT-KB101A/202A(キーボード)……¥10,000
●PU-M24135(モデム)…¥29,800 ●TOWNS VNET(通信ソフト)…¥18,000 ●ハビタット(ビジュアル通信ソフト)…¥6,800
■定価合計……¥362,600

大特価(ビッグプレゼント付)
クレジット均等払い(頭金なし)

¥25,400×12回	¥17,700×18回	¥13,600×24回

Note Book厳選オプション

★FM50NMD311(モデムカード2400)……¥49,000▶大特価¥39,000
★FM50NXEM(拡張RAM1M)……¥45,000▶大特価¥35,000
★RJB-1000(メルコSRAM1MB)……¥34,800▶¥31,800
★RJB-2000(メルコSRAM2MB)……¥59,800▶¥54,800
★FMPR-102G(熱転写プリンタ)……¥55,000▶大特価¥44,000
★FM50NSM51A(SRAM512KB)……¥29,800▶大特価¥23,800
★FM50SM1MA1(SRAM1MB)……¥49,800▶大特価¥39,800
★AXS2000FM(SRAM2M)……¥118,800▶大特価¥94,000

ICメモリカードソフト(Note Book&R-CARD専用)

★FM OASYSV1.0(FMR-CARD用)……¥48,000▶大特価¥38,000
★FM OASYSV1.0(FMR-50NBX・NB1用)……¥48,000▶大特価¥38,000
★FM OASYSV1.0(FMR-50NBX・NB1用ゴシック体付)……¥60,000▶大特価¥48,000
★Lotus1-2-3 R2.2J(4word付)……¥98,000▶大特価¥68,000
★アシストパック(アシストワード/カルク/カード)……¥29,100▶大特価¥21,800
★Microsoft Works V2.1……¥40,000▶大特価¥32,000
★F1 DATA BOX……¥32,000▶大特価¥21,800

TOWNS厳選ソフトコーナー(数に限りがあります。予約はお早目に!)

①FM-OASYS HD……定価¥61,000▶¥45,800
②FM-OASYS FD……定価¥55,000▶¥41,300
③Z' staff PRO TOWNS……定価¥58,000▶¥43,500
④F-BASIC386……定価¥25,000▶¥18,800
⑤386ASM TOOL……定価¥80,000▶¥60,000
⑥High C Compiler……定価¥40,000▶¥30,000
⑦F-BASIC386コンパイラ……定価¥45,000▶¥33,800
⑧TOWNS PAINT……定価¥38,000▶¥28,500
⑨F1 DATA BOX……定価¥32,000▶¥19,800
⑩ロータス1-2-3 2.3J……定価¥98,000▶¥68,000
⑪TOWNS VNET……定価¥18,000▶¥13,500
⑫MS-WORKS……定価¥40,000▶¥30,000
⑬ワードハンター……定価¥25,000▶大特価
⑭Z's staff トリホニー……定価¥39,800▶¥29,800
⑮MUSIC PRO TOWNS定価¥19,800▶¥14,800
⑯Lotus1-2-3WINDOWS……定価¥98,000▶¥68,000
⑰Crayonnage……定価¥42,000▶¥31,500
⑱MS-windows Ver3.0……定価¥25,000▶¥18,700

お問合せ
ご注文は ☎ 03-5374-2608 FAX.03-5374-2609
受付時間 AM11:00▶PM7:00

〈振込口座〉●太陽神戸三井銀行 桜上水支店 普通口座:3366137
●三和銀行 烏山支店 普通口座:3719463
〈振込名義〉有限会社クレバリー

〒156 東京都世田谷区桜上水2-26-9

ファミコン・スーパーファミコン・ゲームボーイ・PCエンジン用ソフト高価買取実施中!!

新品パソコンSOFTをお買い上げいただきました方に中古ソフトの販売価格リストをお送り致します。
すべて50%~95%OFFの超特価です!!

特選パソコンDESK (送料1個につき1,000円 内税表示)

注番-1



特価¥12,800

注番-2



640(幅)×700(奥)×1250(高)mm

特価¥12,800

注番-3



640(幅)×350~700(奥)×1150(高)mm
キーボードーテーブルはスライド式

特価¥16,800

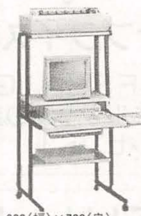
注番-4



650(幅)×600(奥)×1225(高)mm
パソコン&ワープロ両用タイプ

特価¥10,500

注番-5



620(幅)×700(奥)×1265(高)mm
中間棚板3段階調整可能
(マウステーブル付)

特価¥19,800

注番-6



940(幅)×700(奥)×1265(高)mm
上から二番目の棚板は高さが100・165・369の3段階に調節可能。コンセント2個付

特価¥29,800

注番-7



1200(幅)×700(奥)×1285(高)mm
コンセント3個付
トレーユニット付

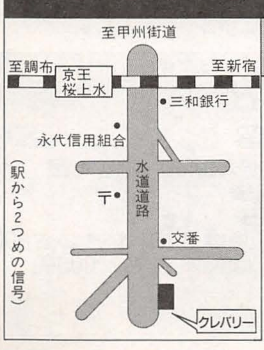
特価¥39,800

新品パソコンソフト

2本以上ソフトを注文して頂きますと、ディスククリーナーを差し上げます。
(送料1本400円、2本700円、3本以上無料サービス 内税表示)

ソフト名	割引価格	機種名
ア行		
アークスIII	¥ 7,840	98
アクアレス	¥ 7,400	X68
アフターバーナー	¥ 7,840	TOWNS
アドバンスド・ロードモナーク	¥ 7,840	98
アトラス	¥ 8,640	98/TOWNS
アリスの館CD	¥ 5,440	TOWNS
アルシャーク	¥ 7,840	98/X68
アルテミス	¥ 5,850	98/X68/MSX2
イース	¥ 8,160	X68
イースIII・ワンダラーズフロムイース	¥ 7,400	98/88/X68/MSX2
維新の嵐	¥ 8,330	98/88/VA/X68/MSX2 D
維新の嵐	¥10,030	TOWNS
伊忍道・打倒信長	¥ 7,840	98/88/X68/MSX2
伊忍道・打倒信長	¥10,030	MSX2・ROM
伊忍道・打倒信長・CD付	¥ 9,760	98/88/X68/MSX2
イルミナ	¥ 5,440	98/88/X68/MSX2
WIZARD98 Ver3	¥16,830	98
WIZARD98・おでん	¥10,880	98
ウィザードリィ・ベインコズミック	¥10,880	98/TOWNS
ヴェインドリーム	¥ 7,040	88
ヴェインドリーム	¥ 7,840	98
ヴォルフィード	¥ 7,040	TOWNS
ウルティマVI	¥10,880	TOWNS
エアーコンバットII	¥ 7,480	98
エアーコンバットII・シナリオ集	¥ 4,500	98
A'III・マップコンストラクション	¥ 4,930	98
永世名人2	¥ 7,840	98
A列車で行こうIII	¥10,240	98
A列車で行こうIII	¥11,840	TOWNS
栄冠は君に2	¥ 7,600	98/TOWNS
エクスタリアン	¥ 5,780	98/88/X68/MSX2
エグゾン	¥ 7,680	98/X68
ELLE	¥ 6,240	98/X68/TOWNS
SAP特別行動警察	¥ 5,780	98/X68
F-15ストライクイーグルII	¥ 9,180	98
エメラルド・ドラゴン	¥ 7,480	88/MSX2
エメラルド・ドラゴン	¥ 8,330	98/X68
黄金の羅針盤	¥ 7,840	X68
カ行		
CAL	¥ 5,100	98/X68/MSX2
CAL2	¥ 5,850	98/X68/MSX2
華麗なる人生	¥ 7,040	98/X68/MSX2
ガンダム・クラシックオペレーション	¥ 7,480	98
ガンダム・クラシックオペレーション	¥ 7,840	X68
ガンダム・デザートオペレーション	¥ 8,330	98
キサナ	¥ 5,440	98 88 X68 MSX2
KIDS・SAP特殊警察	¥ 5,440	98
KIGEN	¥ 7,840	98
君だけに愛を	¥ 6,240	98 X68 MSX2
キディー	¥ 6,240	98
ガンダム・タクティカ ルオペレーション	¥ 8,330	88
きまぐれオレンジロード	¥ 6,630	98/88/MSX2
キャメルトライ	¥ 7,480	X68
ギャラクシーフォースII	¥ 8,820	TOWNS
きゃんきゃんバニー・スピリッツ	¥ 6,240	98 X68 MSX2
きゃんきゃんバニー・スペリオール	¥ 5,440	98/88/MSX2
銀河英雄伝説II	¥ 8,330	98 88 X68 MSX2
銀河英雄伝説II DXkit	¥ 4,500	98 88 X68 MSX2
銀河英雄伝説II・DX+セット	¥10,240	98
キングクエストV	¥ 9,350	98
キングクエストV	¥ 8,330	TOWNS
キングブリーダー	¥ 7,840	98
ギゼ!	¥ 6,240	98 MSX2
クイズいかせて	¥ 9,600	98
グッドマネージャー	¥ 8,640	98
クムドールの剣	¥ 7,840	98 X68
狂った果実	¥ 6,240	98 X68 MSX2
群雄三国志	¥ 7,020	98
幻影都市	¥ 7,840	98/VA/MSX turbo
GE・TEN	¥10,240	98
恋の長野慕情	¥ 6,240	98
轟	¥ 7,840	98
鋼鉄の騎士	¥ 6,240	88VA
コードゼロ	¥ 7,020	X68
校内写生 1~3	¥ 4,080	98 X68 MSX2/TOWNS
コズミック・サイコ	¥ 6,240	98
コラムス	¥ 6,240	98/88/X68
殺しのドレス3	¥ 6,240	98/X68
コブラミッション	¥ 5,440	98
サ行		
サーク・ガゼルの塔	¥ 6,240	98/88/VA MSX2
サークII	¥ 7,480	98/88/VA/MSX2/TOWNS
ザーク・レジェンドスペシャル	¥ 7,040	X68
サイバーコア	¥ 6,240	X68
サイレントメビウス	¥11,840	98/X68/TOWNS
ザック・マックラッケン	¥ 7,920	TOWNS
サブナック	¥ 6,240	X68
サナトス	¥ 5,100	98/X68 MSX2
ザ・フェアリーランドストーリー	¥ 5,780	X68
三国志演義	¥ 3,420	98
三国志II	¥14,280	TOWNS
三国志II	¥12,580	98/NOTE/88/X1/MSX2
斬II・陽炎の時代	¥ 7,840	98
ジェノサイド2	¥ 7,040	X68
シエラ3Dダブルパック	¥10,200	98
ジーザスII	¥ 7,920	98 88/X68
シグナトリー	¥ 7,840	98 NOTE
G戦略	¥ 6,240	98/88
シムアース	¥10,240	98 TOWNS
シムシティ	¥ 8,330	98/X68
シムシティ	¥ 7,480	TOWNS
シュバルツシルトIII	¥10,240	98
ジョーカーII	¥ 5,850	98/X68
将棋初段一直線	¥12,580	98
シャーロックホームズの探偵講座	¥ 7,480	TOWNS
ジャングリラ	¥ 6,240	98/X68 TOWNS
雀皇登竜門II	¥ 8,330	98
ジョーカー	¥ 5,850	98 X68/MSX2
女教師	¥ 6,240	98 X68/MSX2
ジョシュア	¥ 7,760	98
水滸伝	¥10,030	TOWNS
水滸伝	¥ 8,330	98/NOTE/88/X1/X68/MSX2 D
スイートエモーション	¥ 6,240	98/X68/MSX2
スケバン戦国史	¥ 6,240	98
スターウォーズ	¥ 5,760	X68
スターグライダーII	¥ 8,330	98
ストラッシュ	¥ 6,240	98
すとりっぷ・ルーレット	¥ 6,630	98
スーパー上海ドラゴンズアイ	¥ 6,240	98 TOWNS
雀ボーグすずめ	¥ 6,240	98/88/MSX2
スピンディジーII	¥ 6,960	98
スペースインベーダー	¥ 6,240	98
スナイパー	¥ 5,780	88
聖戦士ダンバイン	¥ 7,480	MSX2
聖戦士ダンバイン	¥ 7,840	98
ゼータ	¥ 7,840	88
関ヶ原	¥10,240	98
ゼノン2 メガブラスト	¥ 8,250	98/X68
ソーサリアン	¥ 8,330	98/88/VA
ソーサリアン・追加シナリオ1~3	¥ 3,420	98/88/VA
ソーサリアン・ユーティリティー	¥ 3,420	98/88/VA
ソープランドストーリーII	¥ 4,930	88
タ行		
大撃沈	¥11,840	98
対局囲碁ゴライアス	¥14,280	98
ダイトーチェイスHQ	¥ 7,840	TOWNS
大航海時代	¥ 8,330	98/NOTE/88/X1 X68 MSX2
大航海時代	¥10,030	TOWNS
大戦略III'90マップ1~2	¥ 4,500	98
大戦略III'90	¥ 7,840	98 X68 TOWNS
ダイナソア	¥ 6,960	88
ダイナソア	¥ 7,840	98 TOWNS
太平洋の嵐DX	¥11,840	98/VA
ダンジョン・ハーレム	¥ 6,240	98
ダンジョン・バスター2	¥ 5,780	98
ダーウィンズ ジレンマ	¥ 7,020	98 TOWNS
ダ・ビンチ	¥ 5,780	X1
沈黙の艦隊	¥10,240	98
ディー・欧州蜃気楼	¥10,880	98 X68
提督の決断	¥12,580	98/NOTE/88/VA/X68/MSX2
提督の決断	¥14,280	TOWNS
D・P・S.SGセット2	¥ 5,440	98/VA/X68/MSX2/TOWNS
ディフレクター	¥ 6,630	98 X68
でたな!ツインビー	¥ 7,840	X68
テトリス	¥ 5,780	98/88/X68/MSX2
デュエル川中島・システム付	¥ 8,250	98
天下統一II	¥ 7,840	98
電脳学園VI	¥ 7,840	98
天舞・三国志	¥10,240	98
D.P.S.SGセット3	¥ 5,440	98/VA/X68/MSX2
闘神都市	¥ 5,440	98/X68/MSX2/TOWNS
ドラッケン	¥ 8,250	98/88/X68/MSX2
ドラッケン	¥ 7,920	TOWNS
ドラゴンクイズ	¥ 5,780	MSX2
ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	¥ 7,400	98/88/MSX2/TOWNS
ドラゴンナイトII	¥ 6,240	98/88/X68/MXS2
ドラゴンナイトIII	¥ 6,240	98/TOWNS
ドラゴンピンク	¥ 7,040	98/X68
ナ行		
ナイキ	¥ 6,240	98/MXS2
ナイトシーブ	¥ 5,440	98
ナイトメア	¥10,240	TOWNS
生中継68	¥ 8,330	X68
NIKO²	¥ 6,240	98/88/X68/MSX2/TOWNS
2069AD	¥ 5,440	98/X68/TOWNS
にゃんぴ	¥ 3,100	MSX2
信長の野望・武将風雲録	¥ 7,840	98/NOTE/88/X68/MXS2
信長の野望・武将風雲録	¥ 9,440	TOWNS
信長の野望・武将風雲録・CD付	¥ 9,760	98 88/MXS2
信長の野望・戦国群雄伝	¥ 8,330	98/NOTE/88/X1/X68/MSX2 D
ハ行		
バーディー・ワールド	¥ 4,640	98/X68
パイプドリーム	¥ 6,630	98/88
爆笑馬券	¥16,000	98
ハットリス	¥ 6,240	98
はっちゃけあやよさんII	¥ 3,420	98/88/X68/MSX2
はっちゃけあやよさんIII	¥ 4,080	98/X68
バトルガール	¥10,240	TOWNS
花よりダンゴ	¥ 5,440	98/X68
パロディウスだ!	¥ 7,840	X68
パワフルまあじゃん2	¥ 6,630	98/88/X68/MSX2
パワーモンガー	¥10,240	98/X68
パンツァーカイル	¥ 7,840	98
ピアス	¥ 5,100	88/X68
飛翔鮫	¥ 7,480	X68
BEAST	¥ 5,850	98/X68/MSX2
ビーストロード	¥ 6,240	98
ビーストII	¥ 7,040	98
ピーチアップ総集編II・笑	¥ 6,240	MSX2
美少女ギャラリー	¥ 4,930	98
ピュアマイドール	¥ 7,040	88
ビーナス・キャンペーン	¥ 7,040	98
ファイナルクライシス	¥ 6,240	88
ファングス	¥ 7,920	88
フォクシー2	¥ 6,240	98/X68/MSX2
ブラックレインボウII	¥ 7,040	98
フラッシュポイント2	¥ 3,150	98
プランマーカー	¥ 5,780	98/X68
プリンス・オブ・ペルシャ	¥ 7,040	98/X68
プリンセスメーカー	¥11,840	98
ブランディッシュ	¥ 7,840	98/TOWNS
ブルトン・レイ	¥ 7,480	98/X68
ブルトン・レイ シナリオ集1-3	¥ 4,320	98/X68
ブルトン・レイ・シナリオエディタ	¥ 4,930	98/X68
フレイ	¥ 6,240	98/MSX2/MSXturbo
プレイメーカーフットボール	¥ 8,330	98
PRESENT	¥ 6,240	98/X68
プロヴィデンツァ	¥ 7,760	98/TOWNS
プロサッカー68	¥ 5,440	98/MSX2
ぷよぷよ	¥ 5,780	MSX2
ホールアバウト・マークフリント	¥ 6,240	98
星の砂物語	¥ 5,440	98 88 X68 MSX2
ポッキー2	¥ 7,040	98/88 MSX2
ホットプリント2	¥ 6,240	98
ボクサーメーカー	¥ 7,840	98
ボナンザブラザーズ	¥ 8,110	X68
ポピュラス	¥ 8,330	98/X68
ポピュラス	¥10,880	TOWNS
煩悩予備校2	¥ 6,240	98/X68
マ行		
舞	¥ 5,440	98/MSX2
マスターオブモンスターズII・シナリオ集	¥ 4,500	98
マスターオブエレメンタル	¥ 7,840	98
毎日がえっち	¥ 5,760	MSX2
マーキュリー2	¥ 7,840	98
マーシャルエイジ	¥ 5,780	88
マスターオブモンスターズII	¥ 7,480	98
魔女ッ子クミ	¥ 7,840	98
魔導物語1-2-3	¥ 7,840	98
魔彩子雀	¥ 7,040	98
ミスティブルー	¥ 7,920	98/88
ミラージュ	¥ 6,280	98
ミュージックラルフ	¥12,580	98/88
森田将棋II	¥ 9,000	98/X68
ヤ行		
野球道PLUS	¥ 7,840	98
斬・夜叉円舞曲	¥ 7,840	98
やりたい放題	¥ 4,640	98
指輪物語	¥10,880	98
妖獣クラブ2	¥ 6,240	X68
妖獣クラブカスタム	¥ 6,240	98
ヨーロッパ戦線	¥10,240	88
夢経	¥ 7,840	98
46億年物語	¥ 8,280	98
ラ行		
ライヒスリッター	¥ 7,200	98/X68
雷電伝説	¥ 8,250	TOWNS
Life & Death	¥ 7,040	98
ラストバタリオン	¥ 7,040	X68
ランス2	¥ 5,780	98/88/VA/X68/MSX2
ランスIII	¥ 5,440	98/X68/TOWNS
ランペルール	¥ 7,840	98 88 X68 MSX2
ランペルール	¥10,030	TOWNS
リジェントオブモルクール	¥ 5,780	98
リップスティックADV2	¥ 5,440	98/88
レイ・ガン	¥ 5,780	98/88/X68/MSX2
レジオナルパワーII	¥ 7,840	98
レジオナルパワーII・シナリオセット	¥10,240	98
レミングス	¥ 7,840	98
ROSE	¥ 6,240	98
ロイヤルブラッド	¥ 6,240	88/MSX2
ロイヤルブラッド・CD付	¥ 8,160	88/MSX2
ロードス島戦記	¥ 7,840	98/VA/X68/MSX2
ロードス島戦記・II	¥ 7,840	98
ロードス島戦記・福神漬	¥ 3,420	98/MSX2
ロード・モナーク	¥ 7,840	98/TOWNS
ロボクラッシュ	¥ 7,040	98
ワ行		
私をゴルフに連れてって	¥ 6,240	98/88/MSX2
ワイアラエの奇跡	¥ 6,240	98
笑うセールスマン	¥ 3,580	98/MSX2
笑うセールスマン2	¥ 3,580	98
ワールドゴルフIII	¥ 7,920	98/88/X68

ファミコンソフト ビックリ価格 で買い取ります。



ソフトを売りたい人

- 売りたい場合は、右記の買取申込書に記入のうえソフトと一緒に郵便小包か宅急便でお送り下さい。
- 18才未満の方は保護者の押印が必要です。
- ソフトは5本以上でお送り下さい。
- 箱・説明書・付属品は必ず付けてお送り下さい。
- 箱・説明書等がない場合や汚れのひどいものは買い取り価格が下がります。
- ファミコン以外のソフトは箱・説明書等がない場合買い取りできません。
- ソフトが送られてきてからお金が届くまで10日程かかります。

買取/書留申込書BM2月号

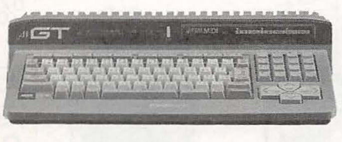
フリガナ			
住所 (〒)			
(TEL)			
名前	年令 才	保護者	印
使用機種		5″・3.5″2D・2DD・2HD/ROM	
商品名			
①	③	⑤	
②	④	⑥	

Dyna パソコンハウス 日本全国お電話一本！通販システム

MSX大特価セール中!!

MSX ターボR A1GT 大特価セール中

Panasonic MSXパソコン
FS−A1GT



標準価格¥99,800（税別）
↓
ダイナプライス¥73,800（税別）

※今ならFS−A1GTお買い上げのお客様全員に“忍者くん”“エルギーザの封印”“コラムス”のうち2本をもれなくプレゼント！

三国志III PC98用

絶賛予約受付中!!
お早めにどうぞ

¥14,800→¥10,700 税込

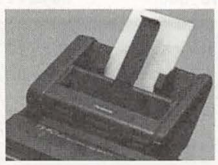
CD付
¥17,200→¥12,500 税込

FS−PC1
48ドット熱転写
カラー漢字プリンタ



¥47,800

FW−HFU1
はがきフィーダ



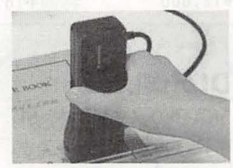
¥8,800

FW−RSU1W
イメージスキャナ
（ワイドタイプ）



¥22,000

FW−PU1B
ハンディプリンタ



¥15,000

FS−JM1−H
MSX用マウス



¥7,000

パソコンハウス DYNA〈ダイナ〉

PC−98シリーズ

商品名	割引価格
AI囲碁3	11.100
A列車で行こうIII	9.600
BEAST	5.850
CAL 2	5.850
D 欧州蜃気楼	9.600
DPS SG 1・2	各5.100
DUEL 9 8 川中島セット	7.300
ELLE	5.850
F−15ストライクイーグル2	8.100
KIGEN	7.350
PLUSフラッピー	4.350
PLUS麻雀	4.350
RAISE	7.000
ROSE	5.850
RYU 哭きの龍より	8.700
アークス3	7.350
アドバンストロードモナーク	7.350
アトラス	8.100
アルシャーク	7.350
イース3	6.550
インペリアルフォース	6.600
ウィザードリィ6	9.600
ヴェインドリーム	7.350
ウルフパック	8.850
エアーコンバット2	6.600
エアーコンバット2シナリオ集	3.750
エンシェントドラゴン	6.600
キングクエストV	8.250
クインティアロード	6.600
コラムス	5.850
ザ マジック キャンドル	7.350
サーク2	6.600
サイレントメビウス	11.100
シムアース	9.600
シムシティー	7.350
シムシティー テレインエディター	3.600
シャングリラ	5.850
ジョーカー	5.850
ジョシュア	7.300
スターグライダー2	7.350
スピンディジー2	6.550
ゼータ	7.350
ゾーク1	5.850
ソーサリアン	7.350
ソーサリアンユーティリティ・シナリオ1〜3	各2.850
ダーウィンズジレンマ	5.850
ディフレクター	5.850
テトリス	5.100
ドラゴンウォーズ	7.350
ドラゴンスレイヤー6	6.550
ドラゴンナイト2	5.850
ドラゴンナイト3	5.850
ドラッケン	7.300
トンネルズ&トロールズ	7.350
にこにこ	5.850
ノスタルジア	8.850
パイプドリーム	5.850
ハットリス	5.850
パワーシンガー	7.300
パワーモンガー	9.600
パンツァーカイル	7.350
バンドくん	14.100
ビースト2	6.600
ビーナスキャンペーン	6.600
ファーストクィーン2	6.600
ファンタジー4	7.350
ブライ 完結編	7.350
ブライ 上巻	6.600
ブランディッシュ	7.350
プランマーカー	5.100
プリンスオブペルシャ	6.600
プリンセスメーカー	11.100
ブルトンレイ	6.600
ブルトンレイ シナリオエディター	4.350
ブルトンレイ シナリオ集1〜3	各3.600
フレイ	5.850
ベストプレーベースボール	7.350
ポッキー2	6.600
ポピュラス	7.350
マーキュリー2	7.350
マーブルマッドネス	7.300
マスターオブモンスターズ2	6.600
マスターオブモンスターズ2 シナリオ集	3.750
ミュージックシナプス	11.250
ミュージックシナプス+	15.000
ライフ&デス	6.600
ランス3	5.100
ランペルール	7.350
らんま1／2 飛竜伝説	11.100
ルーンワース	6.600
ルーンワース2 3	各5.100
レジオナルパワー2	7.350
レッドストームライジング	8.100
レミングス	7.350
ロイヤルブラッド	5.850
ロードス島戦記	7.350
ロードス島戦記2	7.350
ロードモナーク	7.350
ロボクラッシュ98	6.600
伊忍道	7.350
伊忍道サウンドウェア	9.150
囲碁3	11.100
栄冠は君に2	7.150
永世名人2	7.350
黄金の羅針盤	7.350
花よりダンゴ	5.100
関ヶ原	9.600
機甲師団	7.150
機動戦士ガンダム クラシックオペレーション	6.600
機動戦士ガンダム デザートオペレーション	7.350
銀河英雄伝説IIDX+SET	9.600
幻影都市	7.350
三国志2	11.100
三国志演義	2.850
斬2	7.350
指輪物語 第一巻	9.600
信長の野望 武将風雲録	7.350
雀皇登竜門2	7.350
星の砂物語2	5.850
大撃沈	11.100
大戦略III'90	7.350
大戦略IIIプレイヤーズパック1	3.000
大戦略IIIプレイヤーズパック2	3.000
大戦略IIIマップコレクション1	3.750
大戦略IIIマップコレクション2	3.750
大戦略IIIマップデータ世界激闘編	2.700
大戦略IIIマップデータ赤の逆襲編	2.700
沈黙の艦隊	9.600
提督の決断	11.100
天下統一2	7.350
天舞 三国志正史	11.100
電脳学園1〜3	各6.600
電脳学園4	7.350
闘神都市	5.100
煩悩予備校2	5.850
魔女っ子クミ	7.350
魔導物語1−2−3	7.350
野球道PLUS	7.350
妖獣クラブカスタム	5.850
遥かなるオーガスタ	9.600
遥かなるオーガスタ エイトレイクスGC	3.600
遥かなるオーガスタ ワイアラエの奇跡	5.850
毀	4.350

X68000シリーズ

商品名	割引価格
CAL 2	5.850
DPS SG 1・2	各5.100
ELLE	5.850
F−15ストライクイーグル2	8.100
LOOPZ	5.850
RYU 哭きの龍より	8.700
アークスオデッセイ	6.600
アクアレス	6.550
アルシャーク	7.350
アルテミス	5.850
イース	7.700
イース3	6.550
インペリアルフォース	6.600
ヴェルスナーグ戦乱	7.350
エアーコンバット	6.600
エメラルドドラゴン	7.350
クィンティアロード	6.600
クォータースタッフ	7.350
サーク	6.600
サイバーコア	5.850
サイレントメビウス	11.100
サナトス	5.100
ジェノサイド2	6.600
シグナトリー	9.000
シムシティー	7.350
シャングリラ	5.850
ジョーカー	5.850
スターウォーズ	6.150
ソルフィース	6.600
ダーウィンズジレンマ	5.850
テトリス	5.100
ドラゴンナイト2	5.850
ドラゴンナイト3	5.850
ドラッケン	7.300
にこにこ	5.850
ノスタルジア	8.850
パロディウスだ！	7.350
パワーモンガー	9.600
ファランクス	6.600
フェアリーランドストーリー	5.100
フューチャーウォーズ	7.350
プランマーカー	5.100
ブリッツクリーク	7.350
プリンスオブペルシャ	6.600
ブルトンレイ	6.600
ブルトンレイ シナリオエディター	4.350

お好みのお申込方法でお求め下さい。

注文方法（その納期・お送料）

特急代金引換
◆TELのみ
◆翌日〜2日（一部4日）
◆地域によって異なります。

普通代金引換
◆TEL・葉書
◆3日〜1週間
◆地域によって異なります。

現金書留
◆郵便局からの現金書留為替
◆1週間前後
◆1本800円
2本目以降は追加1本につき200円
7本以上は何本でも2,000円

※お申込の際は、住所、氏名、電話番号、商品名、メディアを詳しくお知らせ下さい。
※未発売、在庫切れ商品は入荷次第お送り致します。
※ご不明な点がございましたら、お気軽にお問い合わせ下さい。

お支払いは便利な商品到着時の代金引替システムで!!

特価コーナー!! 格安ソフト!!

商品名 機種・メディア	税込価格
KLAX (88SR)	1,000
エグザイル2 (88SR)	2,000
ギャルウォーズきゃぴきゃぴるん(88SR)	500
ぎゃんぶらー自己中心派パズル(88SR)	2,000
ぐっちゃんバンク (88SR)	500
バラバドゥスの魔女 (88SR)	1,500
ビリヤードきゃぴきゃぴるん(88SR)	1,000
めいずくん (88SR)	1,500
ライトニングバッカス (88SR)	1,000
ルクソール (88SR)	2,000
斬〜夜叉円舞曲 (88SR)	2,000
新九玉伝 (88SR)	1,500
信長の野望 戦国群雄伝 (88VA)	1,000
水滸伝 (88VA)	1,000
38万キロの虚空 (98 3.5″)	2,000
KLAX (98 3.5″)	1,000
ガウディ (98 3.5″)	2,000
クルージュ (98 5″)	2,000
プロ野球FAN 養成ギプス(98 5″)	500
パラゴンセクサドール (98 3.5″)	2,500
ナビチューン (98 3.5″)	2,000
めいずくん (98 3.5)	1,500
KLAX (98 5″)	1,000
アルフェイム (98 5″)	2,000
つくねちゃんの大冒険 (98 5″)	2,000
神の聖都 (98 5″)	3,000
プロ野球FAN 養成ギプス(FM77AV)	300
殺人は手紙にのって (FM77AV)	500
極道陣取り (FM77AV)	500
プログラムライブラリー3(MSX ROM)	500
DOME (MSX2 DISK)	1,500
アルバトロス2(MSX2 DISK)	2,000
コラムス (MSX2 DISK)	1,500
プロ野球FAN 養成ギプス(MSX2 ROM)	2,000
死体おきばで夕食を(MSX2 DISK)	800
めいずくん (MSX2 DISK)	1,500
帰ってきた探偵団X(MSX2 DISK)	2,000
陽炎迷宮 (MSX2 DISK)	1,000
エルギーザの封印+忍者くんセット(MSX2 ROM)	500
モンモンモンスター(MSX2 ROM)	2,000
信長の野望戦国群雄伝サウンドウェア(MSX2 ROM)	4,000
信長の野望 全国版(MSX2 ROM)	1,500
太陽の神殿 (MSX2 ROM)	2,000
MISTY4 (TOWNS)	1,500
コラムス (TOWNS)	1,500
ガイフレーム (X1)	1,000
女神転生 (X1)	1,000
イースII (X1T)	1,000
キングスナイトSP (X1T)	500
グーニーズ (X1T)	1,000
ソーサリアンシナリオ1 (X1T)	500
プロ野球FAN 養成ギプス(X1T)	300
ルクソール (X1T)	500
王子ビンビン物語 (X1T)	1,000
殺人は手紙に乗って (X1T)	500
KLAX (X68)	1,000
アルフェイム (X68)	1,500
イメジーファイト (X68)	2,000
ガウディ (X68)	2,500
クォース (X68)	2,000
グランドマスター (X68)	2,500
ジェミニウイング (X68)	2,000
ソフトでハードな物語2 (X68)	2,000
レインフォーサー (X68)	1,500
上海2 (X68)	2,000
白夜物語 (X68)	2,000

☎052-261-7830 Call me!!

商品名	割引価格
プロサッカー68	7.350
ポピュラス	7.350
ボンバーマン	5.850
マーブルマッドネス	7.300
メタルサイト	6.600
メルヘンメイズ	6.600
ラグーン	6.600
ラストバタリアン	5.850
ランス3	5.100
ランペルール	7.350
ロードス島戦記	7.350
ワールドコート	6.600
ワールドスタジアム	6.600
闇の血族　上巻・完結編	各6.600
伊忍道	7.350
黄金の羅針盤	7.350
花よりダンゴ	5.100
機動戦士ガンダム　クラシックオペレーション	7.350
銀河英雄伝説IIDX+SET	9.600
三国志2	11.100
出たなツインビー	7.350
星の砂物語2	5.850
生中継68	7.350
装甲機兵ボトムズ　デッドアッシュ	6.600
大航海時代	7.350
提督の決断	11.100
天下統一	7.350
闘神都市	5.100
煩悩予備校2	5.850
飛翔鮫	6.600
麻雀クリニック	5.850
遥かなるオーガスタ	9.600
遥かなるオーガスタ　エイトレイクスGC	4.350

MSX2/MSX2+シリーズ

商品名	割引価格
BEAST	5.850
DEJA	5.100
DPS SG 1・2	5.100
アウタリミッツ	6.600
イース3	6.550
エメラルドドラゴン	6.600
ガゼルの塔	5.850
ゴルビーのパイプライン大作戦	5.100
サーク	6.600
サーク2	6.600
シードオブドラゴン (R専用)	6.600
ティルナノーグ	6.600
ドラゴンクイズ	5.100
ドラゴンスレイヤー6	6.550
ドラゴンナイト2	5.850
ブライ　上巻	6.600
フレイ　MSX2用　R専用	各5.850
マスターオブモンスターズ	6.600
ランス	5.100
ランス2	5.100
ランペルール	6.600
ルーンワース	6.600
ロイヤルブラッド	5.100
ロードス島戦記	7.350
ロボクラッシュ	5.850
伊忍道	7.350
銀河英雄伝説IIDX+SET	9.450
幻影都市　R専用	7.350
三国志2	11.100
信長の野望　武将風雲録	7.350
倉庫番パーフェクト	5.100
大航海時代	7.350
提督の決断 (ROM)	11.100
電脳学園1〜3	各6.600
闘神都市	5.100
麻雀刺客外伝　花のももこ組	6.600

PC-88SRシリーズ

商品名	割引価格
イース3	6.550
ヴェインドリーム	6.600
ウエディングラプソディー	5.100
エメラルドドラゴン	6.600
ガゼルの塔	5.850
キャンペーン版大戦略2	6.600
コラムス	5.850
サーク2	6.600
ソーサリアン	7.350
ソーサリアンユーティリティ・シナリオ1〜3	各2.850
ダイナソア	6.550
ティルナノーグ	6.600
ドラゴンスレイヤー6	6.550
ドラゴンナイト2	5.850
にこにこ	5.850
パイプドリーム	5.850
ファイナルクライシス	5.850
ブライ　上巻	6.600
ポッキー2	6.600
ほっぷるメイル	6.550
ヨーロッパ戦線	9.600
ランス2	5.100
ランペルール	7.350
ルーンワース	6.600
ロイヤルブラッド	5.850
機動戦士ガンダム　タクティカルオペレーション	7.350
銀河英雄伝説IIDX+SET	9.450
上海2	5.100
信長の野望　武将風雲録	7.350
大航海時代	7.350
提督の決断	7.350
天下統一88	7.350
電脳学園1〜3	各6.600

FM-TOWNSシリーズ

商品名	割引価格
2069AD	5.100
AYA	6.600
A列車で行こうIII	11.100
D-AGAIN	6.600
DPS SG	5.100
DPS SG 1・2	5.100
ELLE	5.850
LOOM	6.600
Zero	6.600
アトラス	8.100
アフターバーナー	7.350
イメージファイト	7.350
ウルティマトリロジー	9.600
おかしなマザーグース	7.350
オルゴール	9.600
ギャラクシーフォース2	7.350
キングクエストV	7.350
サーク2	7.350
サイレントメビウス	11.100
ザックマックラッケン	6.600
シムシティ	6.600
シャングリラ	5.850
シュバルッツシルト	9.600
スーパー上海	5.850
ターボアウトラン	7.350
ダイナソア	7.350
ダンジョンマスター	6.600
デュアルターゲット	6.600
ドラゴンスレイヤー6	6.550
ドラッケン	6.600
ナイトメア	9.600
にこにこ	5.850
ニュージーランドストーリー	7.350
バブルボブル	7.350
ブライ　完結編	7.350
ブライ　上巻	7.350
ブランディッシュ	7.350
ポピュラス	9.600
マーブルマッドネス	7.300
メリーゴーランド	6.600
ランス	5.100
ランス2	5.100
ランペルール	8.850
ルパン3世	7.350
ロードモナーク	7.350
維新の嵐	8.850
栄冠は君に2	7.150
黄金の羅針盤	7.350
機甲師団	7.150
三国志2	12.600
信長の野望　戦国群雄伝	8.850
信長の野望　武将風雲録	8.850
倉庫番パーフェクト	5.100
大航海時代	8.850
提督の決断	12.600
闘神都市	5.100
麻雀クリニック	5.850
遥かなるオーガスタ	9.600
遥かなるオーガスタ　エイトレイクスCG	4.350

サプラ

商品名	割引価格
ノーブランド5″2HD	550
ノーブランド3.5″2HD	1.200
コニカ3.5″2DD	1.500
ブラックマウス (88、MSX2用)	4.100
マウス (98用)	3.000
ジョイボール (MSX用) (トラックボールではありません)	1.500

バックアップツール

商品名	割引価格
ウイザード98V3	18.550
ウイザード88	11.300
ファイルマスター98	16.500
ファイルマスター88	11.300
ファイルマスターMSX2	9.200
ファイルマスターX68	11.300
RATS&STAR+	15.600
天下無敵MSX2	2.350
影武写	2.350
SHADOW	2.350
バックアッププロ68K	2.350
TWINCOPY(98、88、68K、MSX2)	各2.500



ダイナ通販部

〒460 名古屋市中区
大須3-43-1
三鈴屋ビル2F
営業時間AM10:00〜
PM8:00（年中無休）
052-261-7830

〈キリトリ線〉

注文書 (MBM1月号)

注文商品名　　　　メディア（　　　）

お名前　　　　TEL（　　）

ご住所 〒　　　　お持ちのパソコンの種類
本体名／
テレビ／
プリンター／

幸福の価格

区分	メーカー	商品名	販売価格	1年(12回払い)	2年(24回払い)	3年(36回払い)
本体	NEC	PC-9801DA2/U2	¥249,800	¥22,900	¥11,900	¥ 8,400
本体	NEC	PC-9801DS2/U2	¥224,800	¥20,600	¥10,800	¥ 7,600
本体	NEC	PC-9801DX2/U2	¥187,800	¥17,200	¥ 9,000	¥ 6,300
本体	NEC	PC-98GS model1	¥469,000	¥43,000	¥21,800	¥15,800
本体	NEC	PC-9801CS	¥269,000	¥24,700	¥12,900	¥ 9,100
本体	NEC	PC-9801UF	¥145,000	¥13,300	¥ 7,000	¥ 4,900
本体	NEC	PC-9801UR	¥147,000	¥13,500	¥ 7,100	¥ 5,000
本体	NEC	PC-9801NS/E	¥184,800	¥17,000	¥ 8,900	¥ 6,200
本体	NEC	PC-9801NS/E40	¥259,800	¥23,800	¥12,400	¥ 8,800
本体	NEC	PC-9801NC	¥425,800	¥39,000	¥20,400	¥14,300
本体	エプソン	PC-386GS2/5	¥265,000	¥24,300	¥12,700	¥ 8,900
本体	エプソン	PC-386GE2/5	¥192,800	¥17,700	¥ 9,200	¥ 6,500
本体	エプソン	PC-386P	¥192,800	¥17,700	¥ 9,200	¥ 6,500
本体	エプソン	PC-386NW2	¥168,000	¥15,400	¥ 8,100	¥ 5,700
本体	エプソン	PC-386NAE1	¥174,800	¥16,000	¥ 8,100	¥ 5,900
本体	エプソン	PC-286VJ5	¥152,800	¥14,000	¥ 7,300	¥ 5,200
ディスプレイ	NEC	PC-KD854N	¥ 38,500	¥ 3,600	¥ 1,900	¥ 1,300
ディスプレイ	NEC	PC-KD881	¥ 76,800	¥ 7,100	¥ 3,700	¥ 2,600
ディスプレイ	NEC	PC-KD882	¥ 57,800	¥ 5,300	¥ 2,800	¥ 2,000
ディスプレイ	NEC	PC-TV454	¥ 69,800	¥ 6,400	¥ 3,400	¥ 2,400
ディスプレイ	NEC	PC-TV455	¥ 84,800	¥ 7,800	¥ 4,100	¥ 2,900
ディスプレイ	エプソン	CR-7000	¥173,000	¥15,900	¥ 8,300	¥ 5,800
ディスプレイ	エプソン	CR-5500	¥118,000	¥10,800	¥ 5,700	¥ 4,000

区分	メーカー	商品名	販売価格	1年(12回払い)	2年(24回払い)	3年(36回払い)
	シャープ	CU-14FD	¥ 38,500	¥ 3,600	¥ 1,900	¥1,300
	シャープ	CU-14KD	¥ 48,300	¥ 4,500	¥ 2,300	¥1,600
	シャープ	CU-21HD	¥100,000	¥ 9,200	¥ 4,800	¥3,400
プリンター	NEC	PC-PR201/80A	¥179,800	¥16,500	¥ 8,600	¥6,100
プリンター	NEC	PC-PR201/60A	¥ 99,800	¥ 9,200	¥ 4,800	¥3,400
プリンター	NEC	PC-PR201/45	¥ 65,800	¥ 6,100	¥ 3,200	¥2,200
プリンター	NEC	PC-PR150VH	¥ 67,800	¥ 6,200	¥ 3,300	¥2,300
プリンター	NEC	PC-PR150T	¥ 47,500	¥ 4,400	¥ 2,300	¥1,600
プリンター	エプソン	AP-300	¥ 44,800	¥ 4,100	¥ 2,200	¥1,500
プリンター	エプソン	VP-300	¥ 49,800	¥ 4,600	¥ 2,400	¥1,700
プリンター	エプソン	VP-2600(PC)	¥ 82,800	¥ 7,600	¥ 4,000	¥2,800
プリンター	エプソン	VP-1350(PC)	¥ 57,800	¥ 5,300	¥ 2,800	¥2,000
プリンター	エプソン	AP-900(PC)	¥ 57,800	¥ 5,300	¥ 2,800	¥2,000
プリンター	エプソン	VP-1047(PC)	¥ 71,800	¥ 6,600	¥ 3,500	¥2,500
プリンター	エプソン	VP-2061(PC)	¥ 92,800	¥ 8,500	¥ 4,500	¥3,200
プリンター	エプソン	VP-5086(PC)	¥149,800	¥13,800	¥ 7,200	¥5,100
プリンター	キャノン	BJ-10V	¥ 39,800	¥ 3,650	¥ 1,900	¥1,350
プリンター	キャノン	BJ-10Vカスタム	¥ 49,800	¥ 4,600	¥ 2,400	¥1,700
プリンター	キャノン	BJ-10Vセレクト	¥ 58,800	¥ 5,400	¥ 2,900	¥2,000
プリンター	キャノン	BJ-330	¥136,800	¥12,500	¥ 6,500	¥4,600
プリンター	キャノン	BJ-300	¥105,800	¥ 9,700	¥ 5,100	¥3,600
プリンター	キャノン	LBP-B406E	¥282,800	¥25,900	¥13,500	¥9,500
プリンター	松下	KX-P4620	¥188,800	¥17,200	¥ 9,000	¥6,400

SHARP X68000 PRO SHOPアイ・ツー

CZ-604C/TN
CZ-603D/BK
51% Off ¥209,800
¥13,200×18 | ¥ 8,400×30 | ¥5,700×48

CZ-604C/TN
CZ-607D/TN
¥2?3,800
¥13,300×20 | ¥ 9,300×30 | ¥6,400×48

CZ-653C/BK
CZ-603D/BK
51% Off ¥?79,800
¥13,300×15 | ¥ 8,330×24 | ¥5,400×42

CZ-634C/TN
CZ-614D/TN
広告に出せないぐらいの大特価☎にて
¥19,300×20 | ¥10,200×42 | ¥7,580×60

CZ-634C/TN
CZ-603D/BK
¥?99,800
¥17,000×20 | ¥12,000×30 | ¥8,780×42

CZ-634C/TN
CZ-607D/TN
広告に出せないぐらいの大特価☎にて
¥17,700×20 | ¥10,800×36 | ¥8,700×48

Panasonic

MSX turbo R パソコン
A1GT
FS-AIGT 定価¥99,800
現金一括払い大特価
¥?9,800
分割払いもO.K!
¥7,300×12 | ¥5,100×18 | ¥3,200×30
周辺機器も充実
新発売記念 all 20%off

新品 パソコン ワープロ ファミコン ソフト 周辺機器 ならアイ・ツーだ!!

お問い合わせは ☎大阪店 06-632-0012・☎東京店 03-3258-1198へお電話下さい。

速報 マルチメディア・エリート誕生!!

新発売記念 Big7特典付 第2弾

1. FM TOWNSⅡソフト
2. FM TOWNS用キーボードカバー
3. FM TOWNS用マウスパット
4. FM TOWNS用フロッピーケース
5. FM TOWNS用CDケース
6. 観月ありさポスター
7. 送料全国無料

富士通パソコンショップ・FMショップ会会員店
FM·LABアイ・ツー

FM TOWNSⅡ モデルCX10 …… 定価¥308,000
FMT-DP533 …… 定価¥ 69,800
FMT-KB101A(orKB202A) …… 定価¥ 10,000
アイ・ツーBig7特典全て …… プレゼント
合計¥387,800
現金一括払い大特価☎にて
¥61,340× 6回 | ¥30,670×12回 | ¥15,340×24回
¥10,230×36回 | ¥ 7,670×48回 | ¥ 6,140×60回

FM TOWNSⅡ モデルCX40 …… 定価¥433,000
FMT-DP533 …… 定価¥ 69,800
FMT-KB101A(orKB202A) …… 定価¥ 10,000
アイ・ツーBig7特典全て …… プレゼント
合計¥512,800
現金一括払い大特価☎にて
¥79,700× 6回 | ¥39,900×12回 | ¥19,980×24回
¥13,280×36回 | ¥ 9,960×48回 | ¥ 7,970×60回

FM TOWNSⅡ モデルCX20 …… 定価¥333,000
FMT-DP533 …… 定価¥ 69,800
FMT-KB101A(orKB202A) …… 定価¥ 10,000
アイ・ツーBig7特典全て …… プレゼント
合計¥412,800
現金一括払い大特価☎にて
¥64,670× 6回 | ¥32,340×12回 | ¥16,170×24回
¥10,780×36回 | ¥ 8,090×48回 | ¥ 6,470×60回

FM TOWNSⅡ モデルCX100 …… 定価¥533,000
FMT-DP533 …… 定価¥ 69,800
MTF-KB101A(orKB202A) …… 定価¥ 10,000
アイ・ツーBig7特典全て …… プレゼント
合計¥612,800
現金一括払い大特価☎にて
¥96,340× 6回 | ¥48,170×12回 | ¥24,090×24回
¥16,060×36回 | ¥12,050×48回 | ¥ 9,640×60回

FM TOWNSⅡ-UX20 …… ¥288,000
FMT-KB101(新型キーボード) …… ¥ 10,000
アイ・ツーBig7特典全て …… プレゼント
現金一括払い 合計¥288,000 → 大特価☎にて
¥48,000× 6回 | ¥24,000×12回 | ¥12,000×24回
¥ 8,000×36回 | ¥ 6,000×48回 | ¥ 4,800×60回

FM TOWNSⅡ-UX10 …… ¥263,000
FMT-KB101A(新型キーボード) …… ¥ 10,000
アイ・ツーBig7特典全て …… プレゼント
現金一括払い 合計¥268,000 大特価☎にて
¥44,670× 6回 | ¥22,340×12回 | ¥11,170×24回
¥ 7,450×36回 | ¥ 5,590×48回 | ¥ 4,470×60回

FM TOWNS買取り強化月間開始!! かしこいキミは アイ・ツー下取り交換システムでグレードアップ!!

■下取り交換表

下取り商品 \ あなたがほしいTOWNS	20F	CX10	CX20	CX40	CX100	UX10	UX20
モデル2	120,000	160,000	180,000	240,000	310,000	130,000	150,000
2F	90,000	140,000	150,000	210,000	280,000	100,000	120,000
20F		90,000	100,000	160,000	230,000	50,000	70,000
40H		50,000	60,000	120,000	190,000	10,000	30,000
80H				100,000	150,000		

① この表にない商品も交換しています。お電話してお問い合わせ下さい。
② 下取り差額は、市場相場などで変わることがあります。
③ お電話でお問い合わせ下さい。ほしい商品の在庫は、送られる前にお問い合わせ下さい。
④ 通常買取り(買取りのみ)も行ってます。

平成3年11月30日現在

●周辺機器コーナー

★誌面の都合で書ききれないので載っていない商品は☎にてお問い合わせ下さい。

■プリンター

ナント!! 別売ケーブル+カット紙(A4 100マイ B5 100マイ)プレゼント。

●FMPR204B …… 定価¥ 80,000➡¥ 42,800
¥3,200×15回 | ¥4,650×10回 | ¥7,680× 6回

●FMPR-353G2 …… 定価¥ 98,000➡¥ 69,800
¥3,380×24回 | ¥4,390×18回 | ¥6,400×12回

●FMPR-362G2 …… 定価¥178,000➡¥125,800
¥4,280×36回 | ¥6,000×24回 | ¥11,510×12回

●PR-35T …… 定価¥ 98,000➡¥ 69,800
¥3,380×24回 | ¥4,390×18回 | ¥6,400×12回

●PR-40T …… 定価¥120,000➡¥ 87,800
¥3,500×30回 | ¥6,500×15回 | ¥9,540×10回

●FP-110(JOYRITER) …… 定価¥ 49,800➡¥ 39,800
¥3,700×12回 | ¥4,400×10回 | ¥7,100× 6回

NEWS TOWNSユーザーにおすすめ/ B4まで対応/ Panasonic レーザープリンタ
KX-P4620 定価¥298,000 ¥188,000
¥33,500× 6回 | ¥17,200×12回 | ¥ 8,980×24回
¥ 6,380×36回 | ¥ 5,100×48回 | ¥ 4,220×60回

■ハードディスクコーナー

HD-90T (システムサコム) …… 定価¥178,000 大特価 ¥122,800
¥11,260×12 | ¥ 5,880×24 | ¥ 4,200×36 | ¥ 3,400×48

TX-80 (アイテック80メガ) …… 定価¥108,000 大特価 ¥79,800
¥14,200× 6 | ¥ 7,300×12 | ¥ 5,000×18 | ¥ 3,800×24

TX-130 (アイテック130メガ) …… 定価¥138,000 大特価 ¥98,800
¥17,600× 6 | ¥ 9,100×12 | ¥ 6,220×18 | ¥ 4,720×24

TX-180 (アイテック180メガ) …… 定価¥185,000 大特価 ¥131,800
¥12,100×12 | ¥ 6,290×24 | ¥ 4,430×36 | ¥ 3,580×48

■ボードコーナー

●メルコ XMT-2000(2メガ) …… 定価¥28,000➡¥20,800
●I・Oデータ FJ-SIM32-2M …… 定価¥26,000➡¥19,800

■WINDOWSセット(TOWNS用)

●80MBハードディスク(TX-80) …… ¥108,000
●MS-WINDOWS Ver.3.0 …… ¥ 25,000
●2MB 増設メモリ(XMT-2000) …… ¥ 28,000
定価合計¥161,000
アイ・ツー現金一括大特価¥116,800
¥10,700×12 | ¥ 5,580×24 | ¥ 3,980×36 | ¥ 3,170×48

■通信セット

●2400ボー クラス5モデム …… 定価¥45,000
●ソフト ハビタットV2.1 …… 定価¥ 6,800
定価合計¥51,800
42%off 大特価¥29,800

■オプションコーナー

FMT-401 402 …… 定価¥ 35,000➡¥24,800
FMT-403 …NEW… 定価¥ 72,800➡¥52,800
FMT-411 …… 定価¥ 35,000➡¥24,800
FMT-412 …… 定価¥ 40,000➡¥28,500
FMSC-611G …… 定価¥139,800➡¥97,800
FMT-SP101 …… 定価¥ 29,800➡¥21,800
FMT-TU101 …… 定価¥ 39,800➡¥28,500

●ソフトコーナー

商品	定価	価格
MS-WINDOWS Ver3.0	¥ 25,000	¥19,800
MS-DOS基本セット	¥ 9,800	¥ 7,800
F-BASIC386 V1.1	¥ 25,000	¥19,800
アシストワード	¥ 9,700	¥ 7,800
FM-OASYS(FD版)	¥ 55,000	¥41,800
FM-OASYS(HD版)	¥ 58,000	¥43,500
FM-OASYS(LBP版)レーザービーム	¥ 61,000	¥45,800
MUSIC PRO Towns(MIDI版)	¥ 39,800	¥31,800
EUPHONY V1.1	¥ 98,000	¥73,000
Z's STAFF PRO Towns	¥ 58,000	¥43,500
Towns PAINT V1.1	¥ 38,000	¥28,500
GEDIT Towns	¥ 30,000	¥22,500
ダイナソア	¥ 9,800	¥ 7,800
スーパーシューティングTOWNS	¥ 9,800	¥ 7,800
アルテミス	¥ 7,800	¥ 6,200
スイートエモーション	¥ 7,800	¥ 6,200
ELLE	¥ 7,800	¥ 6,200
NIKO2	¥ 7,800	¥ 6,200
ロードモナーク	¥ 9,800	¥ 7,800
ハイパーアクアリウム	¥ 98.00	¥☎にて
ウィザードリー	¥ 12,800	¥☎にて
DPS SG set3	¥ 6,800	¥ 54.00
キングズクエスト	¥ 9,800	¥ 7,800
タイトーチェイスHQ	¥ 9,800	¥ 7,800
シムアース	¥ 12,800	¥ 9,800
麻雀悟空	¥ 9,800	¥ 7,800
武将風雲録	¥ 11,800	¥ 9,400
サークⅡ	¥ 9,800	¥ 7,800
遥かなるオーガスタ	¥ 12,800	¥ 9,800
シャドーオブザビースト	¥ 9,800	¥ 8,800
バトルチェイス	¥ 9,800	¥ 7,800

高額買取り月間開始!! あなたのパソコン・ファミコン買取ります!! ♥♥♥♥♥

アイ・ツー リサイクルシステム

■パソコンハード
アイ・ツーでは、あなたのハード・周辺機器を独自の買取りシステムにより高額にて買取りします。
(MIDI・モデム・増設ボードなど高額にて買取りします。くわしくは、TELにてお問い合わせください。)

■パソコンソフト・ファミコン
アイ・ツーでは、あなたのパソコンソフト・ファミコンなど高額にて、買取りします。
(98・88・X68・M2・FM-T・ファミコンなど、アミューズメント商品を何でも買取りします。)
※アイ・ツーウルフ会員の方は、更に買取りUP!!

今月の超高額買取りソフト

関ヶ原(98)・天下統一Ⅱ(98)・ロードス島戦記Ⅱ(98)・ドラゴンナイトⅢ(98)・グロスドイチュランド(98)・太閤立志伝(98)・ヨーロッパ戦線(88)・大戦略Ⅲ'90(X68)・DPS SG set3(MSX2)・ブランディッシュ(FM-T)

★申し込み方法
- 買取り商品を宅急便か、郵便小包みで、アイ・ツーに送ろう。
- 高額査定しました査定価格をご連絡しますので、ご了承いただきしだいご送金させていただきます。(ご了承いただけない場合は、ご返送させていただきます。)

中古 パソコン ワープロ ファミコン ソフト 周辺機器 ならアイ・ツーだ!!

お問い合わせは ☎大阪店 06-632-0012・☎東京店 03-3258-1198へお電話下さい。

アイ・ツー 下取り交換システム

●下取り交換システム(ハード編)
アイ・ツーでは、あなたのハードを最新機種に交換のお手伝いをさせていただきます。

(交換差額例)

交換	差額金額
PC-9801 RA2➡PC-9801 DA2	差額金額¥ 65,000
PC-9801 NS➡PC-9801 NSE	差額金額¥ 78,000
CZ-603C BK➡CZ-634C TN	差額金額¥130,000
FM-TOWNS 20F➡FM-TOWNSⅡ CX20	差額金額¥100,000
FS-AIST➡FS-AIGT	差額金額¥ 40,000

※差額金額は、市場相場等や、査定商品の程度などにより、変動します。
又、交換差額例以外の商品でも取り扱っておりますので、くわしくはTELにてお問い合わせください。
(この交換差額例は、11月30日現在のものです。)

●下取り交換システム(パソコンソフト編)
アイ・ツーでは、あなたのいらなくなったソフトと新作ソフトをより少ない差額金額にて交換できるよう、お手伝いさせていただきます。

(交換差額例)

差額金額¥5,500　関ヶ原(98) ➡ 太閤立志伝(98)

交換差額によるお問い合わせは、各買取り窓口にてお問い合わせください。
※交換差額例は、11月30日現在のものです。

問い合わせ & 送り先

大阪買取りセンター **06-633-9812**
〒542 大阪市中央区難波千日前6-7 西政ビル3F

東京買取りセンター **03-3258-3539**
〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-17 亀谷ビル2F

●アイ・ツーのサポートは…

■初期不良交換は最長6ヵ月(メーカー及びお買上時期によって異なりますのでお問い合せ下さい!)
新品ハード&ソフトはメーカーより入荷後開梱せずにお客様にお渡ししますので万一動作不良の場合、同一商品の新品と交換させて頂きます!

■下取り、買い取り歓迎!
現在お使いのパソコン・ワープロ・ソフト高価買取ります!下取りの場合はさらに高価にて!
わずかな予算で新品に買い替えできます。《買取り専用Tel.06-633-9812》

■通販専用Tel.&FAX
西日本地区 Tel) 06-632-0012 FAX.) 06-641-2535
東日本地区 Tel)03-3258-1198 FAX.)03-3258-3686
※Tel.受付時間/11:00〜19:00 ※FAX/24時間受付・必ずお名前、ご連絡先をご記入下さい。
専門スタッフがお問い合わせ、お申し込み、お見積お受けしております。

■全国配達(通販システム)万全体制!
忙しいあなたも、もう安心♥ 配達日(日・祝・祭もOK)指定可能　配達時間(午前・午後、夜間)指定可能
ゲームソフト2本までなら　本州・四国…¥700 北海道…¥1,000 沖縄…¥1,500
但し、ゲームソフト3本以上、ビジネスソフトをご希望の方および離島の方は、お問い合せ下さい。

●アイ・ツーのお支払い方法は…

① 現金書留
大阪店へお申し込みの方は
〒542 大阪市中央区難波千日前15-18 サカイビル1F
㈱アイ・ツー大阪店
東京店へお申し込みの方は
〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-17 亀谷ビル2F
㈱アイ・ツー東京店
※おつりのないようにご送金下さい。
※ご注文商品名を明記して忘れずに同封して下さい。
※切手及び為替でのご送金はご遠慮下さい。

② 銀行振込 大阪店へお申し込みの方は
三和銀行 難波支店 普 3646352
東京店へお申し込みの方は
三和銀行 難波支店 普 3646378
※ご送金前に必ずTel.にてお申し込み下さい。
※お振込手数料はご負担願います。

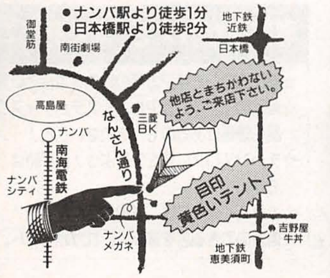
③ 郵便局よりの振込
郵便局口座 大阪4-104341 口座名義㈱アイ・ツーへご送金下さい。
※ご送金前に必ずTel.にてお申し込み下さい。※お振込手数料はご負担願います。
振込用紙の裏面、備考欄にご注文商品名、お申し込み店名(東京店 or 大阪店)をご明記下さい。

④ 代金引替システム
お電話1本でカンタンお申し込み。商品お届け時のお支払いでOK。
通販専用Tel.にお申し込み下さい。(送料と別途手数料が必要です。)

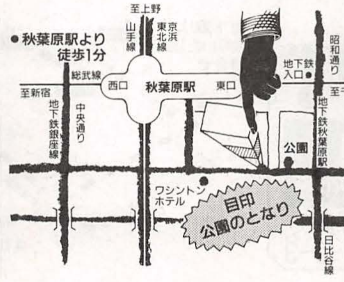
⑤ アイ・ツーラクラククレジット
頭金不要、商品は今すぐお手元に/お支払いは月々ゆとりの¥3,000より。
業界NO.1の低金利で本当にラクラク。
夏or冬のボーナス一括払い、又は夏、冬2回払いもOK。
手続きカンタン。お気軽にお申し込み下さい。

支払い回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48	54	60
アイ・ツー金利	2.06	2.65	3.8	5.5	6.6	7.75	9.9	10.5	11.2	16	17.3	22.6	26.4	29.2	30.5
他店金利	3	4	5	7	9	10	12	13	16	19	25	28	31	34	35

アイ・ツー大阪店



アイ・ツー東京店



㊙ 誌面では制約があって出せない情報満載!!

年中無休

Information & Interface
株式会社アイ・ツー

大阪店/〒542 大阪市中央区難波千日前15-18 ☎06-632-0012
東京店/〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-17 亀谷ビル2F ☎03-3258-1198

買取 パソコン・ソフト何でもOK! 情報 どこよりも高く，早い。これが当社のモットーです。 交換

これが当社自慢の買取金額（時価）です。尚、掲載はほんの一例ですので御注意下さい。

例えば

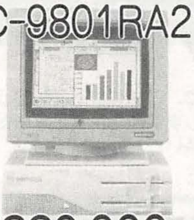
「かなり古い機種ですが、いくら位で売れるか？」

「地方に住んでいます。売る方法はありますか？」

「できれば早く、そして高く売りたいのですが？」

おまかせ下さい。

PC-9801RA21



¥220,000.-

PC-9801DX2



¥165,000.-

PC-9801NS/E



¥155,000.-

PC-286NW2



¥153,000.-

★PC-9801シリーズ	
PC-9801DA2	¥260,000
PC-9801DS2	¥208,000
PC-9801RA2	¥203,000
PC-9801RS21	¥190,000
PC-9801RX2	¥160,000
PC-9801RX21	¥163,000
PC-9801VX2	¥118,000
PC-9801VX21	¥128,000
PC-9801VM2(640k)	¥ 90,000
PC-9801VM21	¥100,000
PC-9801VM11	¥100,000
PC-9801UV21	¥ 93,000
PC-9801UV2(640k)	¥ 85,000
PC-9801EX2	¥153,000
PC-9801ES2	¥190,000
PC-9801UX21	¥125,000
PC-9801UR	¥110,000
PC-9801UF	¥123,000
PC-9801CV21	¥155,000
PC-9801NS-20	¥153,000
PC-9801NS	¥128,000
PC-9801NV	¥110,000
PC-9801N	¥100,000
★PC-286/386シリーズ	
PC-386GS5	¥210,000
PC-386GE5	¥165,000
PC-386VR-STD	¥160,000
PC-386M-STD	¥160,000
PC-386LS-STD	¥180,000
PC-386NOTE-A	¥130,000
PC-286VG-STD	¥135,000
PC-286VF-STD	¥105,000
PC-286VS-STD	¥120,000
PC-286UX-STD	¥130,000
PC-286LP-STD	¥160,000
PC-CLUB	¥ 90,000
★PC-88シリーズ	
PC-8801FE	¥価格はお電話で!
PC-8801FE2	¥価格はお電話で!
PC-8801FA	¥価格はお電話で!
PC-8801MA2	¥価格はお電話で!
PC-8801MC2	¥価格はお電話で!
★FM-TOWNSシリーズ	
TOWNS80H+DP532	¥330,000
TOWNS40H+DP531	¥270,000
TOWNS20F+DP532	¥190,000
TOWNS20F+DP531	¥180,000
★X68000シリーズ	
XV1+614Dセット	¥255,000
XV1+606Dセット	¥230,000
Supor+613Dセット	¥210,000
EXPERT+613Dセット	¥180,000
EXPERT+606Dセット	¥155,000
PROⅡ+613Dセット	¥150,000
★NECモニター	
PC-TV472	¥ 73,000
PC-TV455	¥ 60,000
PC-TV453	¥ 47,000
PC-TV451N	¥ 50,000
PC-KD882	¥ 43,000
PC-KD881	¥ 50,000
PC-K863G	¥ 51,000
PC-KD854N	¥ 31,000
PC-KD853N	¥ 36,000
PC-KD852	¥ 27,000
★モニター（その他）	
CU-14TV	¥ 49,000
CU-14FD	¥ 30,000
CU-14KD	¥ 40,000
CU-14A4	¥ 26,000
CU-14DB	¥ 9,000
CZ-880D	¥ 40,000
CZ-605D	¥ 57,000
CMT-147H	¥ 30,000
CR-5000	¥ 48,000
CR-4000	¥ 38,000
XC-1498C	¥ 30,000
XC-1498CⅡ	¥ 34,000
★NECプリンター	
PC-PR201X	¥ 91,000
PC-PR201J	¥ 71,000
PC-PR350	¥ 80,000
PC-PR201G	¥ 33,000
PC-PR201GS	¥ 60,000
PC-PR150VL	¥ 38,000
PC-PR150VH	¥ 40,000
PC-PR150T	¥ 36,000
PC-PR150N	¥ 28,000
PC-PR101G2	¥ 50,000
NM-9950	¥ 38,000
★EPSONプリンター	
HG-4000	¥ 90,000
HG-3000	¥ 62,000
HG-800	¥ 55,000
VP-2600PC	¥ 75,000
VP-2050PC	¥ 50,000
FBP-3000	¥138,000
VP-1350PC	¥ 35,000
AP-900PC	¥ 35,000
AP-850PC	¥ 33,000
AP-550EX	¥ 28,000
AP-600PC	¥ 33,000
VP-1700	¥ 84,000
VP-870	¥ 65,000
★プリンター（その他）	
BJ-300J	¥ 80,000
BJ-330J	¥100,000
BJ-130J	¥ 60,000
BJ-10V	¥ 31,000
TX-24CL	¥ 22,000
TR-24CL	¥ 15,000
AR-2415	¥ 25,000
BR-2415	¥ 30,000
M1724P	¥ 25,000
PWS-5271A	¥ 18,000
★周辺機器	
ハードディスク40M	¥ 49,000
ハードディスク80M	¥ 65,000
ハードディスク100M	¥ 73,000
外付5インチシングル	¥ 13,000
外付5インチダブル	¥ 25,000
外付3.5インチシングル	¥ 12,000
外付3.5インチダブル	¥ 25,000
EMSメモリ1M	¥ 9,000
EMSメモリ2M	¥ 15,000
EMSメモリ4M	¥ 28,000
EMSメモリ8M	¥ 43,000
モデム1200ボー	¥ 5,000
モデム2400ボー	¥ 21,000
モデム4800ボー	¥ 30,000
★MSX	
HB-F1XV	¥ 28,000
HB-F1DJ	¥ 19,000
FS-A1ST	¥ 41,000
FS-A1WSX	¥ 30,000
FS-A1WX	¥ 25,000
★ゲームソフト	
アトラス	¥ 4,500
アルシャーク	¥ 4,000
アルテミス	¥ 2,000
ヴィザードリィーV	¥ 4,500
A1囲碁Ⅲ	¥ 4,500
A列車で行こうⅢ	¥ 6,000
F-19ステルスファイター	¥ 5,000
F-15ストライクイーグル	¥ 4,000
エアーコンバトⅡ	¥ 4,000
エイジア	¥ 3,500
栄冠は君にⅡ	¥ 4,000
黄金の羅針盤	¥ 4,000
ガイナロック	¥ 4,500
ガンブグルッペ	¥ 4,500
銀河英雄伝説Ⅱ	¥ 3,500
鋼鉄の騎士	¥ 2,000
轟	¥ 4,000
サイレントサービス	¥ 4,500
ザ、マジックキャンドル	¥ 4,500
三国志Ⅱ	¥ 3,500
ジーザスⅡ	¥ 4,000
シムアース	¥ 5,000
情報将校	¥ 5,000
戦国信長伝　下天	¥ 4,000
ゾーク1	¥ 3,000
ダイナソア	¥ 3,500
大戦略Ⅲ'90	¥ 2,500
大遊言	¥ 2,500
沈黙の艦隊	¥ 5,000
D～欧州蜃気楼	¥ 3,000
天下統一	¥ 2,500
ドラゴンウォーズ	¥ 2,500
ドラッケン	¥ 1,500
バトル	¥ 3,500
ブリッツクリーク	¥ 3,000
プリンセスメーカー	¥ 5,000
マーキュリー	¥ 3,000
マスターオブモンスターズⅡ	¥ 3,000
レッドストームライジング	¥ 5,000
688アタック	¥ 4,000
ELLE	¥ 2,500
キャルⅡ	¥ 2,500
校内写生	¥ 2,500
ポッキー2	¥ 2,500
殺しのドレス3	¥ 2,500
斬Ⅱ	¥ 5,000

例えば

「現在持っているパソコンを最新型と交換したいのですが？」

「まだ、ローンが残っているのですが、買取交換は可能ですか？」

「捨ててしまうのは損な気がする。そんなパソコンでもいいのですか？」

おまかせ下さい。

☆全ての掲示プライスは変更がございます。（平成3年12月1日現在）

お申し込み方法!

商品をお送りになる場合は？	カンタン! → 買取りですか？交換ですか？	→ 予めTELにて御連絡下さい。	→ 品名、あなたの御住所・TEL・氏名・年令を明記し、宅配便等でお送り下さい	→ 商品が到着確認後当社担当者より、査定の上、金額を御連絡申し上げます。
直接、当社まで商品をお持ちになる場合は？	早い! → 商品と身分証明書（免許証・保険証・学生証等）を御持参下さい。	→ その場で担当者が査定・評価いたします。	→ その場で、現金をお支払いいたします。	→ 高校生以下の方は、親の同意書を御持参下さい

秋葉原価格でローンができます

電気の街秋葉原で 26年の信用!!

買取・交換は今スグ電話で!

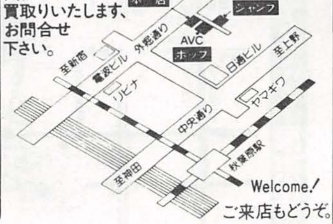
AVCフタバ

☎03-3255-8630（代表）

営業時間　AM10:30～PM6:30まで

〒101　東京都千代田区外神田3-2-3

高価下取り、買取りいたします、お問合せ下さい。



ご来店もどうぞ。

専門家が教える「高く売るコツ」

☆商品についた手アカ等の汚れをキレイに落とす!

☆商品の箱、マニュアル、システムディスク、付属品も価値があるので、忘れないこと!

☆チャンスロスに気をつけよう!売り時は、売る時です。

☆より高く売るには、下取り交換が有利!

☆信頼のできる店を選ぶ!これがポイント。

パソコンのイシダ新春価格に自信有り！セール!!

通信販売専用電話 (0154)25-8801

釧路市川北町4番22号
パソコンのイシダ釧路
電話（0154）25-6168
22-4408
FAX （0154）25-6173

札幌市中央区南2条西1丁目7番地
壱丁目ビル3階
パソコンのイシダ札幌
電話（011）241-4608
FAX （011）241-4408

帯広市西2条南11丁目9番地
野村ビル6階
パソコンのイシダ帯広
電話（0155）23-1050
FAX （0155）23-0578

12回以上の際の
分割は下記の通りです

12	24	36	60
7 %	16 %	23.5 %	39.5 %

パソコンのイシダ（FM-LAB）のパソコン，ワープロ安心特価！★TOWNSオーナーズCARD会員募集中！特典が数々在ります．

★ご注文は、お電話でお願い致します。
★夏，冬のボーナス2回払いも行っています．
★1回，3回，6回，10回迄イシダ専用カードなら
手数料，金利等は、一切かかりませんサービス中！
★現金一括払いの際は、T　の銀行に電信扱いにて
お振込下さい．入金確認後直ちに商品を発送致します．
★北海道銀行釧路支店
当座148699
（有）石田電器

★現金書留の際は、住所，氏名、電話番号、商品名等を
明記の上当社までお送り下さい
★イシダカード会員募集中！
•サプライ用品が会員特価でカードで購入できます．
•キャッシングOK，又最高50万円までクレジットOK！
•各店に申し込み用紙があります．おハガキ，FAXにて
お申し込み…折り返し入会申し込み用紙を郵送致します

Macintoshイシダ特価！
☆Macintosh Classic／2MB純正
FDタイプ／定価178，000円電話発表！
HD40 ／定価278，000円電話発表！
☆Macintosh ClassicⅡ／4MB純正
FDタイプ／定価298，000円電話発表！
HD40 ／定価398，000円電話発表！
LC&Ⅱsiその他．．20～30%OFF！
☆お電話下さい！



富士通32ビット超パワー（一体型パソコン）

FM-TOWNSⅡCX40．．．．．．．定価433，000円
FMT-DP533（ディスプレイ）．．．．定価 69，800円
FMT-KB101A／201A．．．．．．定価 10，000円
PR-B400（136桁プリンタ）．．定価 98，000円
HM-V02T（2MB拡張RAM）．．．定価 24，800円
合計定価 635，600円
☆価格に自信有り！
イシダ特価　お電話ください！

FM-TOUNSⅡUX10．．．．．．．定価263，000円
FMT-KB101A／201A．．．．．．定価 10，000円
FP-110-FN（80桁プリンタ）．．定価 49，800円
HM-V02T（2MB拡張RAM）．．．定価 24，800円
合計定価 347，600円
☆価格に自信有り！
イシダ特価　お電話ください！

FM-TOWNSⅡCX20．．．．．．．定価333，000円
FMT-DP533（ディスプレイ）．．．．定価 69，800円
FMT-KB101A／201A．．．．．．定価 10，000円
PR-B400（136桁プリンタ）．．定価 98，000円
HM-V02T（2MB拡張RAM）．．．定価 24，800円
☆価格に自信有り！　合計定価 535，600円
イシダ特価　お電話ください！

FM-TOWNSⅡCX100．．．．．．．定価533，000円
FMT-DP533（ディスプレイ）．．．．定価 69，800円
FMT-KB101A／201A．．．．．．定価 10，000円
PR-B400（136桁プリンタ）．．定価 98，000円
HM-V02T（2MB拡張RAM）．．．定価 24，800円
☆価格に自信有り！　合計定価 735，600円
イシダ特価　お電話ください！

富士通32ビット超パワー（一体型パソコン）

FM-TOUNSⅡUX20．．．．．．．．定価288，000円
FMT-KB101A／201A．．．．．．定価 10，000円
PR-B400（136桁プリンタ）．．．定価 98，000円
HM-V-02T（2MB拡張RAM）．．定価 24，800円
合計定価 420，800円
☆価格に自信有り！
イシダ特価　お電話ください！

富士通32ビット超パワー（従来型）新製品

FM-TOWNSⅡCX-10．．．．．．定価308，000円
FMT-DP533（ディスプレイ）．．．．定価 69，800円
FMT-KB101A／201A．．．．．．定価 10，000円
PR-B400（136桁プリンタ）．．定価 98，000円
HM-V02T（2MB拡張RAM）．．定価 24，800円
☆価格に自信有り！　合計定価 510，600円
イシダ特価　お電話ください！

富士通OASYS30シリーズ新製品ラインナップ
☆価格に自信有り!!

OASYS-30AX301　定価228，000円
．．．．イシダ特価
お電話ください！
OASYS-30SX301　定価198，000円
．．．．イシダ特価
お電話ください！
OASYS-30LS201　定価158，000円
．．．．イシダ特価
お電話ください！
OASYS-30LXⅢ　定価183，000円
．．．．イシダ特価
お電話ください！
OASYS-30AXCD　定価278，000円
．．．．イシダ特価

NEC32ビット、ノートパソコンSET

●本体PC-9801NS／E　定価278,000円
●MS-DOSver3.3D基本　定価 9,800円
●インクジェットプリンタ(スター)JJ-100　定価 74,800円
●プリンタケーブル　定価 5,000円
●日本語ワープロ、ユーカラWAVE　定価 9,800円
●表計算SOFT，アシストカルク　定価 9,800円
合計 387,200円

イシダ新春特価！
269，800円

NEC32ビットノートパソコン&40MB内蔵パックHDDSET

●本体PC-9801NS／E　定価278,000円
●ハードディスクPACK-E40PLUS　定価 88,000円
●MS-DOS.ver3.3D基本　定価 9,800円
●インクジェットプリンタ(スター)JJ-100　定価 74,800円
●プリンタケーブル　定価 5,000円
●日本語ワープロSOFT，ユーカラWAVE　定価 9,800円
●表計算SOFT，アシストカルク　定価 9,800円
合計475,200円

イシダ新春特価
333，000円

イシダ号外 ㊙㊙㊙新春特価商品有り!! 本体、ディスプレイ、プリンターその他周辺、
乞うご期待 サプライ、SOFT、その他 ★価格に絶対自信有り!! 新春特別企画!! 先着30名様

AIBIT

新春特価セール！ '92

明けましておめでとうございます。
今年もよろしくお願い致します。

アイビット特価でセール中は送料サービス！

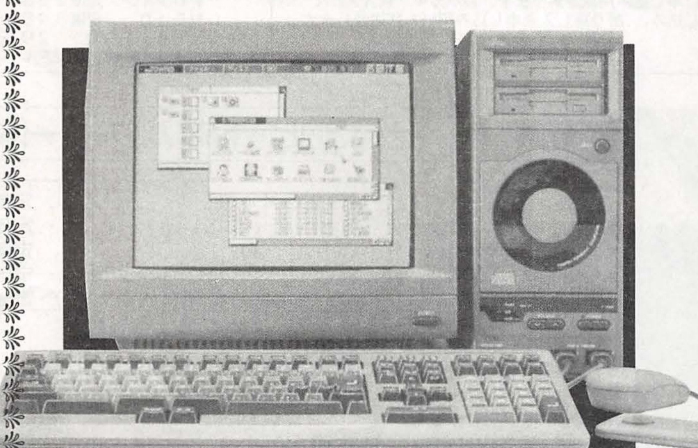
掲載の価格はメーカー正価です。

ご注文の品はアイビット特価でお届け致します。

セール中は送料も無料サービス致します。

アイビット
特価で送料サービス!!
(但し、3万円以上)

FM TOWNS II



▲キーボード（FMT-101A）¥10,000

CX-10（1FDモデル）
●メモリ：2MB（MAX：16MB）
（本体）~~¥308,000~~

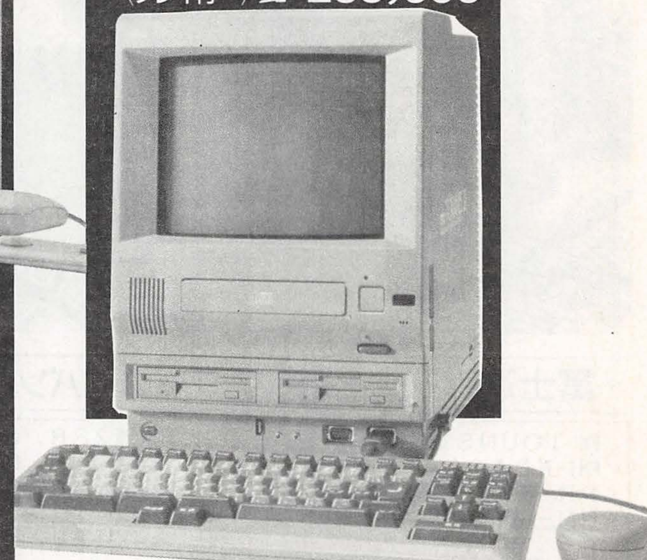
CX-20（2FDモデル）
●メモリ：2MB（MAX：16MB）
（本体）~~¥338,000~~

CX-40（HDD40モデル）
●メモリ：2MB（MAX：16MB）
●2FDD ●40MB HDD
（本体）~~¥433,000~~

CX-100（HDD100モデル）
●メモリ：2MB（MAX：16MB）
●2FDD ●40MB HDD
（本体）~~¥533,000~~

UX-10（一体型の1FDモデル）
●メモリ：2MB（MAX：10MB） ●1FD
（本体、ディスプレイ付）~~¥263,000~~

UX-20（一体型の2FDモデル）
●メモリ：2MB（MAX：10MB） ●2FD
（本体、ディスプレイ付）~~¥288,000~~



在庫品を特価にて販売!!

FM-TOWNS-1 ¥75,000
FM-TOWNS-1S ¥85,000
FM-TOWNS-2 ¥115,000
FM-TOWNS-2H ¥180,000
FM-TOWNS-20F 特価
FM-TOWNS-40H 特価

ポケコン各種大特価

AI-1000 マルチ言語学習セット 在庫限り

インテリジェントポケットコンピュータ	¥39,800
OM-52C C言語用ROMカード	¥11,000
OM-54A CASL言語用ROMカード	¥11,000
定価合計	¥61,800

大特価¥20,800

PC-E500PJ 在庫限り ¥28,800→**¥19,500**
●ゲームソフト内蔵

PC-E550 ¥32,000→**大特価**
●64KバイトRAMを標準装備（最大128Kバイトまで拡張可能）

X68000 PRO IIセット CZ-653C＋CZ-603D 限定特価 ¥198,000

SUPER CZ-604CTN		SUPER HD CZ-623CTN		EXPERT II CZ-603C		EXPERT II CZ-603C（内蔵40BMHD）	
＋CZ-606D	¥268,000	＋CZ-606D	¥315,000	＋CZ-606D	¥278,000	＋CZ-606D	¥338,000
＋CZ-604D	¥278,000	＋CZ-604D	¥325,000	＋CZ-604D	¥288,000	＋CZ-604D	¥358,000
＋CZ-612DGY	¥288,000	＋CZ-612DGY	¥335,000	＋CZ-612DGY	¥298,000	＋CZ-612DGY	¥368,000
＋CZ-607D	¥283,000	＋CZ-607D	¥330,000	＋CZ-607D	¥293,000	＋CZ-607D	¥363,000
＋CZ-614D	¥298,000	＋CZ-614D	¥345,000	＋CZ-614D	¥318,000	＋CZ-614D	¥388,000

■TOWNS/X68000は全国出張修理致します。■TOWNS/X68000周辺機器、ソフト全て取り扱い中！ ■FM77AVシリーズ、周辺機器取り扱い中！

※クレジット3～60回 取り扱っております。

AIBIT
アイビット電子株式会社

通販のお申し込みは本店へ
八王子市北野町560-5 定休日/水曜日
営業時間▶10：00～19：00
☎0426-45-3001
FAX.0426-44-6002

ご来店は下記ショップへ
八王子市打越町344-4
北野シティプラザ1F（ショップ）
営業時間▶10：00～19：00 定休日/水曜日
☎0426-45-3002 FAX.0426-44-6002

〈振込先〉 富士銀行 八王子支店 普通 1752505



全国通信販売

北海道から沖縄まで 信用をモットーに、よい品をより安く、より迅速にお届けします。

★ご注文は在庫を確認の上、現金書留または銀行振込でお申込み下さい。全商品クレジットでも扱っております。
★お申込みの際は必ず電話番号を明記して下さい。 ★送料についてはご注文の際お問い合せ下さい。

中 古 ／ ソフト&ハード

全国通販

横浜サードウェーブ

〒230 横浜市鶴見区鶴見中央 5 —10—23

☎045-505-2163

受付時間▶AM11：00～PM7：00(水曜休)

FAX▶045-505-2164 (24時間)

振込口座▶太陽神戸三井銀行 京浜鶴見支店

㊟3282421 ㈲横浜サードウェーブ

YOKOHAMA THIRDWAVE

今月の高価買取例

本体
TOWNS2Fセット・TEL
TOWNSⅡセット … TEL
PC98DO ……… TEL
PC98DO+ ……… TEL
スーパーファミコン …¥14,000
ゲームボーイ ………¥2,500
PCエンジンDUO …¥30,000
スーパーCDROM …¥20,000
PCエンジン(白) ……¥5,000
コアグラフィックス ……¥7,000
メガドライブ ………¥7,000
メガCD ………¥25,000
ゲームギア ………¥5,500

MSX
A1ST ……… TEL
A1WSX ………¥22,000
A1WX ………¥20,000
A1FX ………¥15,000
A1F ………¥11,000
F1XV ………¥22,000
F1XDJ ………¥20,000
F1XD ………¥11,000
PHC70FD2 ……¥28,000
PHC70FD ………¥15,000
MSX用モニター …… TEL
MSX用プリンター … TEL
MSX用FDD ……… TEL
伊忍道打倒信長 ………¥2,800
FMパック ………¥3,500
SDスナッチャー ………¥2,500
ガゼルの塔 ………¥2,000
幻影都市 ………¥3,000
スナッチャー ………¥3,000
ソーサリアン ………¥2,000
ディスクステーション32号 ………¥2,000
ロードス島戦記 ………¥2,000
その他 ……… TEL

PC98
伊忍道打倒信長 ………¥3,000
A列車でいこうⅢ ………¥3,500
斬Ⅱ ………¥3,000
シムアース ………¥4,000
シムシティー ………¥2,000
関ヶ原 ………¥3,500
沈黙の艦隊 ………¥4,000
天下統一Ⅱ ………¥3,500
パワーモンガー ………¥4,000
ブランデイッシュ ………¥3,000
プリンセスメーカー ………¥4,000
らんま1/2飛龍伝説 ……¥3,500
ロードス島戦記 ………¥3,000
ロードス島戦記Ⅱ ………¥3,500
その他 ……… TEL

X68
アクアレス ………¥3,000
キャメルトライ ………¥3,000
ジェノサイドⅡ ………¥3,000
スターウォーズ ………¥3,000
出たなツインビー ………¥3,200
パワーモンガー ………¥3,500
その他 ……… TEL

TOWNS
アトラス ………¥3,000
ウィザードリィⅥ ………¥3,500
ウルティマⅥ ………¥3,500
サイレントメビウス ………¥3,000
シュバルツシルト ………¥2,800
ダイナソア ………¥2,500
ナイトメア ………¥3,000
信長の野望武将風雲録 ……¥2,500
バトルガール ………¥3,000
ブランディッシュ ………¥3,000
その他 ……… TEL

スーパーファミコン
悪魔城ドラキュラ ………¥3,600
シムシティ ………¥3,500
ジェリーボーイ ………¥3,500
スーパー三国志Ⅱ ………¥5,000
スーパーテニス ………¥3,300
スーパー信長の野望武将風雲録 ………¥6,000
スーパーフォーメーションサッカー ………¥3,500
ゼルダの伝説 ………¥4,500
ちびまる子ちゃん ………¥3,500
超魔界村 ………¥3,500
ナイトガンダム物語 ………¥4,500
バトルドッジボール ………¥3,500
ファイナルファンタジーⅣ ………¥4,000
雷電伝説 ………¥3,800
ラグーン ………¥3,500
ロマンシングサガ ………¥5,000
その他 ……… TEL

PCエンジン
スーパー桃太郎電鉄Ⅱ ……¥4,000
ドラゴンスレイヤー英雄伝説 ……¥3,000
バニラシンドローム ………¥3,500
ブライ ………¥3,000
ボンバーマン ………¥2,800
ワールドジョッキー ………¥3,000
その他 ……… TEL

メガドライブ
F1サーカスMD ………¥3,000
エルヴィエント ………¥3,000
ゴールデンアックスⅡ ……¥2,500
ソニックザヘッジホッグ・¥2,500
ダブルドラゴンⅡ ………¥3,000
デビルクラッシュ ………¥2,500
忍者武雷伝説 ………¥3,500
不思議の海のナディア ……¥3,500
ベアナックル ………¥2,500
魔王連獅子 ………¥2,500
ラングリッサー ………¥3,500
レッスルボール ………¥3,000
その他 ……… TEL

ゲームボーイ
ウイザードリイ外伝 ……¥2,500
サガ3 ………¥3,000
時空戦記ムー ………¥2,200
その他 ……… TEL

ファミコン
SDガンダム4 ………¥3,500
ナイトガンダム物語Ⅱ ……¥3,800
ファミリーサーキット91 ………¥3,500
その他 ……… TEL

CD(ゲーム，ニューミュージック，洋楽 ………高価買取

価格は変動します。必ず電話で確認後お送りください。

本体は箱．マニュアル．付属品等全部付きを基準とします。

ソフトは箱．マニュアル．付属品付きのものに限ります。

中 古 在 庫 例

MSX本体
A1ST ………¥49,800
A1WSX ………¥38,000
A1WX ………¥36,000
A1FX ………¥30,000
A1F ………¥25,000
F1XV ………¥40,000
F1XDJ ………¥36,000
F1XD ………¥24,000
PHC70FD ………¥30,000
MSX用モニター …… TEL
MSX用プリンター … TEL
MSX用FDD ……… TEL
その他 ……… TEL

MSXソフト
アンジェラス ………¥3,980
イース ………¥4,480
イースⅡ ………¥2,980
イースⅢ ………¥3,980
維新の嵐 ………¥3,980
うる星やつら ………¥3,980
SDスナッチャー ………¥5,980
エメラルドドラゴン ……¥4,480
銀河英雄伝説Ⅱ ………¥4,980
クリムゾンⅢ ………¥2,980
グラディウス2 ………¥2,980
激突ペナントレース2 ……¥2,980
サーク ………¥3,980
サーク2 ………¥4,480
三国志 ………¥3,980
三国志Ⅱ ………¥7,480
シードオブドラゴン ………¥4,480
ジンギスカン ………¥2,980
スーパー大戦略 ………¥3,980
スナッチャー ………¥6,980
聖戦士ダンバイン ………¥4,480
大航海時代 ………¥4,980
ティルナノーグ ………¥2,980
テトリス ………¥3,480
DCコネクション ………¥3,480
トップをねらえ ………¥4,480
ドラゴンスレイヤー英雄伝説 ……¥3,980
ドラゴンナイト ………¥3,480
ドラゴンナイトⅡ ………¥3,980
ドラゴンアイズ ………¥2,980
信長の野望風雲録 ………¥4,980
ハイウェイバスター ………¥4,480
花のももこ組 ………¥3,980
パワフル麻雀2 ………¥3,980
フレイ(2+) ………¥4,980
フレイ(ターボR) ………¥4,980
ブライ上巻 ………¥4,480
麻雀刺客 ………¥3,980
めぞん一刻完結編 ………¥3,980
ラストハルマゲドン ……¥2,980
ルーンワース ………¥2,980
レイドック2 ………¥2,980
ロードス島戦記 ………¥5,980
ロボクラッシュ ………¥2,980
その他 ……… TEL

TOWNS
AYA ………¥4,980
インディージョーンズ ……¥4,980
ウィザードリィV ………¥6,480
A列車でいこうⅢ ………¥7,480
闘神都市 ………¥4,480
ドラゴンスレイヤー英雄伝説 ……¥4,480
その他 ……… TEL

PCエンジンCDROM
イースⅠ，Ⅱ ………¥4,980
イースⅢ ………¥2,980
ヴァリスⅡ ………¥3,980
ヴァリスⅢ ………¥3,980
エルデイス ………¥2,980
エグザイル ………¥2,980
コズミックファンタジー ………¥4,480
コズミックファンタジー2 ………¥3,980
コブラ ………¥2,980
コブラⅡ ………¥3,980
三国志 ………¥2,980
ザプロ野球 ………¥2,980
スーパー大戦略 ………¥2,980
スーパーダライアス ……¥1,980
ダウンロード2 ………¥2,980
天外魔境 ………¥5,980
バステイール ………¥1,980
パチ夫くん ………¥7,980
ブライ ………¥5,980
北斗星の女 ………¥2,980
マーダークラブ ………¥2,980
マスターオブモンスターズ ………¥3,980
マンホール ………¥3,980
ラヴァルー ………¥2,980
ラストハルマゲドン ……¥2,980
らんま1/2 ………¥2,980
その他 ……… TEL

X68
サイレントメビウス ……¥7,480
その他 ……… TEL

PC98，PC88，SFC，PCエンジン，MD …TEL

電話で在庫確認をして、予約をとってから送金してください。予約なしの送金はかたくお断りします。

ソフトの通信販売は2本以上でお願いします。

価格は変動することがあります。

中古ソフト
店頭セール
1/5～1/15
500円均一 200本
1,000円均一 200本
2,000円均一 200本
ほか多数
例 群雄伝(M2)¥2,000
サークⅡ(98)¥2,500
プリンスオブペルシャ(68)¥2,500

中古CD700円均一 1,000枚
中古シングルCD200円均一 1,000枚
PCエンジンソフト 200枚
500円～2,000円
メガドライブソフト 200枚
1,000円～2,000円

ご 案 内

●価格・在庫は変動しますのでお電話で御確認下さい。
●ご送金は必ずお電話でのお申込み後にお願い致します。
●現金書留にてのご送金は申込書(メモ用紙)を同封して下さい。
●銀行振込の場合は、申込時にお名前、ご住所等をお聞かせ下さい。

★買取の場合は商品名、お名前、ご住所等を明記したメモ用紙を同封して下さい。
★直接、店頭にお持ちになる場合は、身分証明書と印鑑をご用意下さい。
（高校生以下の方は、ご両親の承諾書が必要です）



鶴見駅東口前の有料駐車場をご利用ください（駐車料金当店負担）

鶴見店 ☎045-505-2880

申 込 書	売りたい／買いたい	マイコンベーシックマガジン
フリガナ 名前　　才 住所（〒　　）		商品名・値段
電話	保護者名　　印	

安心と信頼の
誌上ショッピング

メディアショップ

お申込みは今すぐ
電話かハガキで!!

株式会社 メディアショップ ハイランド 〒239 神奈川県横須賀市ハイランド3-9-6

電話でのお申込みは

お申し込みはフリーダイヤルで(料金無料)
0120-483290
お問合せは専用ダイヤルで
☎0468-483290
年中無休AM10時～PM10時

ハガキでのお申込みは

〒239
神奈川県横須賀市
ハイランド3-9-6
㈱メディアショップ
ハイランド
MBマガジン係

申込書
- 商品名(商品番号)
- 支払回数
- お名前
- 生年月日
- ご住所、電話番号
- お勤め先
名称、住所、電話番号

現金一括払での お申込みは

- 商品名(商品番号)及び、住所、氏名、電話番号、雑誌名をご記入の上、代金を現金書留でお送り下さい。
- 振込をご希望の方は、必ずお振込前に、お電話又はハガキでお知らせ下さい。

クレジットでの お申込みは

- 電話かハガキでお申込み下さい。
クレジット申込み用紙をお送り致しますので、ご記入の上、当社へお送り下さい。
<銀行振込>
協和埼玉銀行・久里浜支店
当座預金 002945
<郵便振替>
横浜 9-42177

NEC PC-9801DX2/DXU2

★おすすめ基本セット
- PC-9801DX2/DXU2(98 DX2/DXU2本体) 318,000円
- PC-KD882(ｶﾗｰﾃｨｽﾌﾟﾚｲ) 89,800円
- PC-PR150VL(日本語ｶﾗｰ熱転写ﾌﾟﾘﾝﾀ) 84,800円
- PS98-1002-52/32(MS-DOS V3.3D) 9,800円
- WA-200(PCﾊﾞｽﾏｳｽ) 5,800円
- DS-31(ﾊﾟｿｺﾝﾗｯｸ) 13,000円
- MD(MF)/2HD256(Fﾃﾞｨｽｸ) 18,000円

標準価格合計(税別) 539,200円
NO.317 ご提供価格 358,000円(税込)

回数	初回	2回目以降
36 回	初 回 13,260円	2回目以降 12,100円×35回
48 回	初 回 13,980円	2回目以降 9,300円×47回
60 回	初 回 10,040円	2回目以降 7,900円×59回

NEC PC-9801DS2/DSU2

★おすすめ基本セット
- PC 9801DS2/DSU2(98 DS2/DSU2本体) 358,000円
- PC-KD882(ｶﾗｰﾃｨｽﾌﾟﾚｲ) 89,800円
- PC-PR201/45L(日本語ｼﾘｱﾙﾌﾟﾘﾝﾀ) 95,000円
- PS98-1002-52/32(MS-DOS V3.3D) 9,800円
- WA-200(PCﾊﾞｽﾏｳｽ) 5,800円
- DS 31(ﾊﾟｿｺﾝﾗｯｸ) 13,000円
- MD(MF)/2HD256(Fﾃﾞｨｽｸ) 18,000円

標準価格合計(税別) 589,400円
NO.318 ご提供価格 418,000円(税込)

回数	初回	2回目以降
36 回	初 回 16,460円	2回目以降 14,100円×35回
48 回	初 回 14,380円	2回目以降 10,900円×47回
60 回	初 回 13,140円	2回目以降 9,200円×59回

NEC PC-9801DA2/DAU2

★おすすめ基本セット
- PC-9801DA2/DAU2(98 DA2/DAU2本体) 448,000円
- PC-KD882(ｶﾗｰﾃｨｽﾌﾟﾚｲ) 89,800円
- PC-PR201/60A(日本語ｶﾗｰ対応ｼﾘｱﾙﾌﾟﾘﾝﾀ) 158,000円
- PS98-1002-52/32(MS-DOS V3.3D) 9,800円
- WA-200(PCﾊﾞｽﾏｳｽ) 5,800円
- DS-31(ﾊﾟｿｺﾝﾗｯｸ) 13,000円
- MD(MF)/2HD256(Fﾃﾞｨｽｸ) 18,000円

標準価格合計(税別) 742,400円
NO.319 ご提供価格 518,000円(税込)

回数	初回	2回目以降
36 回	初 回 19,460円	2回目以降 17,500円×35回
48 回	初 回 18,180円	2回目以降 13,500円×47回
60 回	初 回 16,340円	2回目以降 11,400円×59回

NEC PC-H98Smodel8/U8

★おすすめ基本セット
- PC-H98model8/U8(98 8/U8-002本体) 548,000円
- PC-KD881(ｶﾗｰﾃｨｽﾌﾟﾚｲ) 118,000円
- PC-PR201/60A(日本語ｶﾗｰ対応ｼﾘｱﾙﾌﾟﾘﾝﾀ) 158,000円
- PS98-1002-52/32(MS-DOS V3.3C) 9,800円
- WA-200(PCﾊﾞｽﾏｳｽ) 5,800円
- DS-31(ﾊﾟｿｺﾝﾗｯｸ) 13,000円
- MD(MF)/2HD256(Fﾃﾞｨｽｸ) 18,000円

標準価格合計(税別) 870,600円
NO.320 ご提供価格 658,000円(税込)

回数	初回	2回目以降
36 回	初 回 25,760円	2回目以降 22,200円×35回
48 回	初 回 20,680円	2回目以降 17,200円×47回
60 回	初 回 19,640円	2回目以降 14,500円×59回

NEC PC-98DO+

★おすすめ基本セット
- PC-98DO+(98 DO+本体) 278,000円
- PC-KD882(ｶﾗｰﾃｨｽﾌﾟﾚｲ) 89,800円
- PC-PR150VL(日本語ｶﾗｰ熱転写ﾌﾟﾘﾝﾀ) 84,800円
- PS98-1002-52(MS-DOS V3.3D) 9,800円
- WA-200(PCﾊﾞｽﾏｳｽ) 5,800円
- DS-31(ﾊﾟｿｺﾝﾗｯｸ) 13,000円
- MD/2HD256(Fﾃﾞｨｽｸ) 18,000円

標準価格合計(税別) 499,200円
NO.284 ご提供価格 368,000円(税込)

回数	初回	2回目以降
36 回	初 回 14,960円	2回目以降 12,400円×35回
48 回	初 回 12,480円	2回目以降 9,600円×47回
60 回	初 回 11,540円	2回目以降 8,100円×59回

NEC PC-9801UR/UF

★おすすめ基本セット
- PC-9801UR/UF(98 UR/UF本体) 218,000円
- PC-KD882(ｶﾗｰﾃｨｽﾌﾟﾚｲ) 89,800円
- PC-PR100/40(日本語ｼﾘｱﾙﾌﾟﾘﾝﾀ) 85,000円
- PS98-1002-32(MS-DOS V3.3D) 9,800円
- WA-200(PCﾊﾞｽﾏｳｽ) 5,800円
- DS-31(ﾊﾟｿｺﾝﾗｯｸ) 13,000円
- MF/2HD256(Fﾃﾞｨｽｸ) 15,000円

標準価格合計(税別) 436,400円
NO.314 ご提供価格 328,000円(税込)

回数	初回	2回目以降
36 回	初 回 11,660円	2回目以降 11,100円×35回
48 回	初 回 9,080円	2回目以降 8,600円×47回
60 回	初 回 11,440円	2回目以降 7,200円×59回

NEC PC-9801CS2

★おすすめ基本セット
- PC-9801CS2(98 CS2本体) 398,000円
- PC-PR150VL(日本語ｶﾗｰ熱転写ﾌﾟﾘﾝﾀ) 84,800円
- PS98-1002-32(MS-DOS V3.3D) 9,800円
- WA-200(PCﾊﾞｽﾏｳｽ) 5,800円
- DS-31(ﾊﾟｿｺﾝﾗｯｸ) 13,000円
- MT-2(ﾏｳｽﾃｰﾌﾞﾙ) 5,500円
- MF/2HD256(Fﾃﾞｨｽｸ) 15,000円

標準価格合計(税別) 531,900円
NO.321 ご提供価格 408,000円(税込)

回数	初回	2回目以降
36 回	初 回 14,760円	2回目以降 13,800円×35回
48 回	初 回 11,180円	2回目以降 10,700円×47回
60 回	初 回 11,640円	2回目以降 9,000円×59回

NEC PC-9801NS/E

★おすすめ基本セット
- PC-9801NS/E(98 NOTESX/E本体) 278,000円
- PC-PR150N(日本語ｶﾗｰ熱転写ﾌﾟﾘﾝﾀ) 69,800円
- PC-9801N-19(ﾌﾟﾘﾝﾀｹｰﾌﾞﾙ) 7,000円
- PC-9801N-20(ｷｬﾘﾝｸﾞﾊﾞｯｸ) 15,000円
- PS98-1002-32(MS-DOS V3.3D) 9,800円
- WA-200(PCﾊﾞｽﾏｳｽ) 5,800円
- MF/2HD256(Fﾃﾞｨｽｸ) 15,000円

標準価格合計(税別) 400,400円
NO.322 ご提供価格 308,000円(税込)

回数	初回	2回目以降
36 回	初 回 11,760円	2回目以降 10,400円×35回
48 回	初 回 12,080円	2回目以降 8,000円×47回
60 回	初 回 8,440円	2回目以降 6,800円×59回

SHARP X68000 XVI

★おすすめ基本セット
- CZ-634C-TN(X68000 XVI本体) 368,000円
- CZ-614D-TN(ｶﾗｰﾃｨｽﾌﾟﾚｲﾃﾚﾋﾞ) 135,000円
- CZ-8PC5-BK(熱転写ｶﾗｰ漢字ﾌﾟﾘﾝﾀ) 96,800円
- JOY-200(連射式ｼﾞｮｲｶｰﾄﾞ) 1,800円
- DS-31(ﾊﾟｿｺﾝﾗｯｸ) 13,000円
- FO-60E(ﾄﾚｰﾕﾆｯﾄ) 3,500円
- MD/2HD256(Fﾃﾞｨｽｸ) 18,000円

標準価格合計(税別) 636,100円
NO.330 ご提供価格 488,000円(税込)

回数	初回	2回目以降
36 回	初 回 17,860円	2回目以降 16,500円×35回
48 回	初 回 13,280円	2回目以降 12,800円×47回
60 回	初 回 11,840円	2回目以降 10,800円×59回

SHARP X68000 SUPER

★おすすめ基本セット
- CZ-604C-TN(X68000 SUPER本体) 348,000円
- CZ-614D-TN(ｶﾗｰﾃｨｽﾌﾟﾚｲﾃﾚﾋﾞ) 135,000円
- CZ-8PC5-BK(熱転写ｶﾗｰ漢字ﾌﾟﾘﾝﾀ) 96,800円
- JOY-200(連射式ｼﾞｮｲｶｰﾄﾞ) 1,800円
- DS-31(ﾊﾟｿｺﾝﾗｯｸ) 13,000円
- FO-60E(ﾄﾚｰﾕﾆｯﾄ) 3,500円
- MD/2HD256(Fﾃﾞｨｽｸ) 18,000円

標準価格合計(税別) 616,100円
NO.332 ご提供価格 448,000円(税込)

回数	初回	2回目以降
36 回	初 回 18,060円	2回目以降 15,100円×35回
48 回	初 回 14,580円	2回目以降 11,700円×47回
60 回	初 回 11,740円	2回目以降 9,900円×59回

SHARP X68000 XVIHD

★おすすめ基本セット
- CZ-644C-TN(X68000 XVIHD本体) 518,000円
- CZ-614D-TN(ｶﾗｰﾃｨｽﾌﾟﾚｲﾃﾚﾋﾞ) 135,000円
- CZ-8PC5-BK(熱転写ｶﾗｰ漢字ﾌﾟﾘﾝﾀ) 96,800円
- JOY-200(連射式ｼﾞｮｲｶｰﾄﾞ) 1,800円
- DS-31(ﾊﾟｿｺﾝﾗｯｸ) 13,000円
- FO-60E(ﾄﾚｰﾕﾆｯﾄ) 3,500円
- MD/2HD256(Fﾃﾞｨｽｸ) 18,000円

標準価格合計(税別) 786,100円
NO.331 ご提供価格 608,000円(税込)

回数	初回	2回目以降
36 回	初 回 20,760円	2回目以降 20,600円×35回
48 回	初 回 18,780円	2回目以降 15,900円×47回
60 回	初 回 18,040円	2回目以降 13,400円×59回

SHARP X68000 SUPERHD

★おすすめ基本セット
- CZ-623C-TN(X68000 SUPERHD本体) 498,000円
- CZ-614D-TN(ｶﾗｰﾃｨｽﾌﾟﾚｲﾃﾚﾋﾞ) 135,000円
- CZ-8PC5-BK(熱転写ｶﾗｰ漢字ﾌﾟﾘﾝﾀ) 96,800円
- JOY-200(連射式ｼﾞｮｲｶｰﾄﾞ) 1,800円
- DS-31(ﾊﾟｿｺﾝﾗｯｸ) 13,000円
- FO-60E(ﾄﾚｰﾕﾆｯﾄ) 3,500円
- MD/2HD256(Fﾃﾞｨｽｸ) 18,000円

標準価格合計(税別) 766,100円
NO.333 ご提供価格 538,000円(税込)

回数	初回	2回目以降
36 回	初 回 19,360円	2回目以降 18,200円×35回
48 回	初 回 15,180円	2回目以降 14,100円×47回
60 回	初 回 13,440円	2回目以降 11,900円×59回

富士通 FM TOWNS 20F

★おすすめ基本セット
- FMTOWNS-20F(ﾓﾃﾞﾙ20F本体) 323,000円
- FMT-DP533(ｶﾗｰCRTﾃｨｽﾌﾟﾚｲ-14) 69,800円
- FMT-KB101A(JISｷｰﾎﾞｰﾄﾞ) 10,000円
- FMPR-204B(ｶﾗｰ漢字熱転写ﾌﾟﾘﾝﾀ) 80,000円
- FM60-711(ﾌﾟﾘﾝﾀｹｰﾌﾞﾙ) 6,800円
- DS-31(ﾊﾟｿｺﾝﾗｯｸ) 13,000円
- MF/2HD256(Fﾃﾞｨｽｸ) 15,000円

標準価格合計(税別) 517,600円
NO.297 ご提供価格 348,000円(税込)

回数	初回	2回目以降
36 回	初 回 15,060円	2回目以降 11,700円×35回
48 回	初 回 10,780円	2回目以降 9,100円×47回
60 回	初 回 8,540円	2回目以降 7,700円×59回

富士通 FM TOWNSⅡ CX20

★おすすめ基本セット
- FMTW2CX20(ﾓﾃﾞﾙCX20本体) 333,000円
- FMT-DP533(ｶﾗｰCRTﾃｨｽﾌﾟﾚｲ-14) 69,800円
- FMT-KB101A(JISｷｰﾎﾞｰﾄﾞ) 10,000円
- FMPR-204B(ｶﾗｰ漢字熱転写ﾌﾟﾘﾝﾀ) 80,000円
- FM60-711(ﾌﾟﾘﾝﾀｹｰﾌﾞﾙ) 6,800円
- DS-31(ﾊﾟｿｺﾝﾗｯｸ) 13,000円
- MF/2HD256(Fﾃﾞｨｽｸ) 15,000円

標準価格合計(税別) 527,600円
NO.323 ご提供価格 428,000円(税込)

回数	初回	2回目以降
36 回	初 回 14,660円	2回目以降 14,500円×35回
48 回	初 回 12,880円	2回目以降 11,200円×47回
60 回	初 回 14,640円	2回目以降 9,400円×59回

富士通 FM TOWNSⅡ CX40

★おすすめ基本セット
- FMTW2CX40(ﾓﾃﾞﾙCX40本体) 433,000円
- FMT-DP533(ｶﾗｰCRTﾃｨｽﾌﾟﾚｲ-14) 69,800円
- FMT-KB101A(JISｷｰﾎﾞｰﾄﾞ) 10,000円
- FMPR-204B(ｶﾗｰ漢字熱転写ﾌﾟﾘﾝﾀ) 80,000円
- FM60-711(ﾌﾟﾘﾝﾀｹｰﾌﾞﾙ) 6,800円
- DS-31(ﾊﾟｿｺﾝﾗｯｸ) 13,000円
- MF/2HD256(Fﾃﾞｨｽｸ) 15,000円

標準価格合計(税別) 627,600円
NO.324 ご提供価格 518,000円(税込)

回数	初回	2回目以降
36 回	初 回 19,460円	2回目以降 17,500円×35回
48 回	初 回 18,180円	2回目以降 13,500円×47回
60 回	初 回 16,340円	2回目以降 11,400円×59回

富士通 FM TOWNSⅡ UX20

★おすすめ基本セット
- FMTW2UX20(ﾓﾃﾞﾙUX20本体) 288,000円
- FMT-KB101A(JISｷｰﾎﾞｰﾄﾞ) 10,000円
- FMPR-204B(ｶﾗｰ漢字熱転写ﾌﾟﾘﾝﾀ) 80,000円
- FM60-711(ﾌﾟﾘﾝﾀｹｰﾌﾞﾙ) 6,800円
- DS-31(ﾊﾟｿｺﾝﾗｯｸ) 13,000円
- MT-2(ﾏｳｽﾃｰﾌﾞﾙ) 5,500円
- MF/2HD256(Fﾃﾞｨｽｸ) 15,000円

標準価格合計(税別) 418,300円
NO.325 ご提供価格 328,000円(税込)

回数	初回	2回目以降
36 回	初 回 11,660円	2回目以降 11,100円×35回
48 回	初 回 9,080円	2回目以降 8,600円×47回
60 回	初 回 11,440円	2回目以降 7,200円×59回

EPSON PC-386GS5/GS2

★おすすめ基本セット
- PC-386GS5/GS2(386 GS5/GS2本体) 398,000円
- CR-5500(15ｲﾝﾁﾏﾙﾁｽｷｬﾝﾃｨｽﾌﾟﾚｲ) 168,000円
- VP-2061PC(ﾄﾞｯﾄﾏﾄﾘｸｽ漢字ｶﾗｰﾌﾟﾘﾝﾀ) 130,000円
- PCM52/32(MS-DOS V4.01) 18,000円
- WA-200(PCﾊﾞｽﾏｳｽ) 5,800円
- DS-31(ﾊﾟｿｺﾝﾗｯｸ) 13,000円
- MD(MF)/2HD256(Fﾃﾞｨｽｸ) 18,000円

標準価格合計(税別) 750,800円
NO.326 ご提供価格 598,000円(税込)

回数	初回	2回目以降
36 回	初 回 22,560円	2回目以降 20,200円×35回
48 回	初 回 20,280円	2回目以降 15,600円×47回
60 回	初 回 16,540円	2回目以降 13,200円×59回

EPSON PC-386GE5/GE2

★おすすめ基本セット
- PC-386GE5/GE2(386 GE5/GE2本体) 298,000円
- CR-4000(15ｲﾝﾁｶﾗｰﾃｨｽﾌﾟﾚｲ) 94,800円
- AP-1000PC(熱転写漢字ｶﾗｰﾌﾟﾘﾝﾀ) 99,800円
- WA-200(PCﾊﾞｽﾏｳｽ) 5,800円
- DS-31(ﾊﾟｿｺﾝﾗｯｸ) 13,000円
- FO-60E(ﾄﾚｰﾕﾆｯﾄ) 3,500円
- MD(MF)/2HD256(Fﾃﾞｨｽｸ) 18,000円

標準価格合計(税別) 532,900円
NO.327 ご提供価格 388,000円(税込)

回数	初回	2回目以降
36 回	初 回 14,860円	2回目以降 13,100円×35回
48 回	初 回 14,180円	2回目以降 10,100円×47回
60 回	初 回 8,640円	2回目以降 8,600円×59回

EPSON PC-386P

★おすすめ基本セット
- PC-386P(386 P本体) 268,000円
- CR-4000(15ｲﾝﾁｶﾗｰﾃｨｽﾌﾟﾚｲ) 94,800円
- AP-1000PC(熱転写漢字ｶﾗｰﾌﾟﾘﾝﾀ) 99,800円
- PCM32(MS-DOS V4.01) 18,000円
- WA-200(PCﾊﾞｽﾏｳｽ) 5,800円
- DS-31(ﾊﾟｿｺﾝﾗｯｸ) 13,000円
- MF/2HD256(Fﾃﾞｨｽｸ) 15,000円

標準価格合計(税別) 514,400円
NO.328 ご提供価格 388,000円(税込)

回数	初回	2回目以降
36 回	初 回 14,860円	2回目以降 13,100円×35回
48 回	初 回 14,180円	2回目以降 10,100円×47回
60 回	初 回 8,640円	2回目以降 8,600円×59回

EPSON PC-286VJ

★おすすめ基本セット
- PC-286VJ5(286 VJ5本体) 228,000円
- CR-4000(ｶﾗｰﾃｨｽﾌﾟﾚｲ) 94,800円
- AP-1000PC(熱転写漢字ｶﾗｰﾌﾟﾘﾝﾀ) 99,800円
- WA-200(PCﾊﾞｽﾏｳｽ) 5,800円
- DS-31(ﾊﾟｿｺﾝﾗｯｸ) 13,000円
- FO-60E(ﾄﾚｰﾕﾆｯﾄ) 3,500円
- MD/2HD256(Fﾃﾞｨｽｸ) 18,000円

標準価格合計(税別) 462,900円
NO.329 ご提供価格 338,000円(税込)

回数	初回	2回目以降
36 回	初 回 13,360円	2回目以降 11,400円×35回
48 回	初 回 12,280円	2回目以降 8,800円×47回
60 回	初 回 12,940円	2回目以降 7,400円×59回

パソコン

メーカー	機種	価格
NEC	PC-9801NV	248,000 ⇨ 158,000
	PC-9801NS/E	278,000 ⇨ 218,000
	PC-9801NC	598,000 ⇨ 498,000
EPSON	PC-386NAE1	238,000 ⇨ 198,000
Panasonic	FS-A1GT	99,800 ⇨ 79,800

プリンター

メーカー	機種	価格
NEC	PC-PR150N	69,800 ⇨ 54,800
EPSON	AP-300	59,800 ⇨ 48,800
	VP-300	69,800 ⇨ 56,800
CANON	BJ-10V Select	79,800 ⇨ 59,800
CHINON	IJK-112ⅡCustom	49,800 ⇨ 39,800

HDD・FDD

メーカー	機種	価格
NEC	PC-FD312	88,000 ⇨ 59,800
	PC-FD512	98,000 ⇨ 64,800
ﾃｸﾉｼﾞｬﾊﾟﾝ	PD125E	112,000 ⇨ 89,800
ﾛｼﾞﾃｯｸ	SHD-80	128,000 ⇨ 92,800
ｱｲﾃｯｸ	DH-100	138,000 ⇨ 108,000

ワープロ

メーカー	機種	価格
SHARP	WD-A551	220,000 ⇨ 168,000
NEC	PWP-5SX	198,000 ⇨ 148,000
Panasonic	FW-U1P609	208,000 ⇨ 168,000
FUJITSU	OA30LS201	158,000 ⇨ 128,000
TOSHIBA	JW95JV	198,000 ⇨ 148,000

パソコン高額買取・下取実施中!!

完全保証 全国どこでもアフターサービスOK
全国無料配送 日曜 祭日 指定日 OK
低金利クレジット 予算に応じ3回から60回まで
消費税は内税 広告の価格は全て消費税込み
FAXでも注文OK FAX 0468(48)3273
掲載以外の商品も、お気軽にお問合せ下さい。

NEC マイコンショップ C&C　SHARP X PRO SHOP　FUJITSU TOWNS・SHOP

新品・パソコン、ワープロ等全製品メーカーの保証付

今月のセット推奨品

NEC PC-9801 DA2



NEC PC-9801DA2	¥448,000
NEC PC-KD854N	¥84,800
定価	¥532,800

現金価格 ¥307,000
クレジット例 初回13,710 11,300×35回

NEC PC-9801 DS2



NEC PC-9801DS2	¥358,000
NEC PC-KD854N	¥84,800
定価	¥532,000

現金価格 ¥263,000
クレジット例 初回12,015 9,700×35回

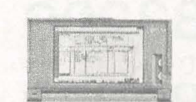
NEC PC-9801 DX2



NEC PC-9801DX2	¥331,800
NEC PC-KD854N	¥84,000
定価	¥402,800

現金価格 ¥230,000
クレジット例 初回10,550 8,500×35回

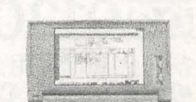
NEC PC-9801 NS/E



プリンター	¥74,800
プリンターケーブル	¥7,500
定価	¥350,000

現金価格 ¥250,000
クレジット例 初回12,150 9,200×35回

NEC PC-9801 NS/E40



プリンター	¥74,800
プリンターケーブル	¥7,500
定価	¥500,300

現金価格 ¥324,000
クレジット例 初回18,845 11,800×35回

EPSON PC-386GS5



EPSON PC-386GS5	¥398,000
NEC PC-KD854N	¥84,400
定価	¥482,400

現金価格 ¥316,000
クレジット例 初回15,230 11,600×35回

EPSON PC-386GE5



EPSON PC-386GE5	¥398,000
NEC PC-KD854N	¥84,400
定価	¥482,000

現金価格 ¥239,000
クレジット例 初回11,920 8,800×35回

EPSON PC-CLUB



EPSON PC-CLUB	¥398,000
NEC PC-KD854N	¥84,400
定価	¥482,000

現金価格 ¥144,000
クレジット例 初回 9,070 5,300×35回

EPSON PC-386 NW2



プリンター BJ-10V	¥74,800
プリンターケーブル	¥7,500
定価	¥482,000

現金価格 ¥245,000
クレジット例 初回12,475 9,000×35回

EPSON PC-386 NOTE AE



プリンター BJ-10V	¥74,800
プリンターケーブル	¥7,500
定価	¥540,000

現金価格 ¥226,000
クレジット例 初回12,055 8,300×35回

コンピュータ本体

製造元	名称	ストップ価格
NEC	PC-9801CS2	290,000
NEC	PC-9801DA2	264,000
NEC	PC-9801DA/U2	264,000
NEC	PC-9801DS2/U2	224,000
NEC	PC-9801DX2	191,000
NEC	PC-9801NC	443,000
NEC	PC-9801NS/E	193,000
NEC	PC-9801NS/E20	249,000
NEC	PC-9801NS/E40	275,000
EPSON	PC-386P	210,000
EPSON	PC-386GS5/2	279,000
EPSON	PC-386GS5E/2E	430,000
EPSON	PC-386GE5/2	200,000
EPSON	PC-286C(CLUB)	105,000
EPSON	PC-386NW1A	210,000
EPSON	PC-386NW2	185,000
EPSON	PC-386 NOTE AE	180,000
EPSON	PC-286VJ	160,000
TOSHIBA	J-3100SX001	140,000

ディスプレー

製造元	名称	ストップ価格
NEC	PC-KD854N	39,800
NEC	PC-KD881	77,000
NEC	PC-KD882	57,000
NEC	PC-TV454	74,000
NEC	PC-TV455	84,000
EPSON	CR-5500	124,000
三菱	XC-1498C2	46,000
シャープ	CU-14FD	40,000
シャープ	CU-14KD	50,000

プリンター

製造元	名称	ストップ価格
NEC	PR-150T	45,000
NEC	PR-150N	49,800
NEC	PR-150VL	57,800
NEC	PR-150VH	68,000
NEC	PR-201/45	65,000
NEC	PR-201/60A	107,000
NEC	PR-201/65A	145,000
スター	JR-200CL	68,000
キヤノン	BJ-10V	45,000
キヤノン	BJ-10V SELECT	57,000
キヤノン	BJ-10V CUSTOM	49,500
キヤノン	BJ-300J	105,000
キヤノン	BJ-330J	138,000
キヤノン	LBP-B406E	295,000
EPSON	AP-600PC	45,000
EPSON	AP-900PC	57,000
EPSON	VP-550PC	48,000
EPSON	VP-1350PC	58,000
EPSON	VP-1600PC	86,000
EPSON	VP-2600PC	87,500

ワープロ・ファックス

製造元	名称	ストップ価格
富士通	OA-30AX301	166,000
富士通	OA-30AX2	122,000
東芝	JW-95HV	145,000
東芝	JW-95B	142,400
シャープ	WD-A560	168,000
キヤノン	キヤノワードα75	146,000
NEC	文豪ミニ7RX	104,000
NEC	文豪ミニ7SD	134,000
NEC	文豪ミニ7SX	153,640
NEC	文豪ミニ5SX	134,000

周辺機器

製造元	名称	ストップ価格
(ハードディスク)		
緑電子	LITTLE-E40MK2	58,000
ELP	LH-1001	75,000
日本テクサ	TRUST-120L	93,000
(外付フロッピードライブ)		
3.5インチ1ドライブ		23,000
3.5インチ2ドライブ		39,000
5インチ1ドライブ		26,000
5インチ2ドライブ		48,000
(RAM)		
I・Oデータ	Pio PC34FX-2ME	28,000
I・Oデータ	Pio PC34FX-4ME	38,000
(モデム)		
アイワ	2400全モデム(PV-A24B5)	32,000
アイワ	2400全モデム(PV-M24B5)	32,000

1.お申し込みは今すぐ☎03-3986-1396(代) 受付時間 10：00～19：00

2.お振込み先は⇨協和埼玉銀行・池袋副都心支店・普通337967・ストップへ。

- お支払いは銀行振込み、または郵便書留めでお願いします。●ご入金確認後に商品を発送します。
- お申し込み後7日以内にご入金が無い場合は、お申し込みは取り消したものとして処理します。
- 表示の価格には消費税が含まれておりません。●送料は1個1,000円(九州・北海道・沖縄・島部地域除)です。
- 価格は平成3年12月25日現在のものです。お申込み時にご確認下さい。
- ＜　＞内数字は、メーカー希望小売価格です。

※クレジット販売大歓迎
詳しくはお電話にて。

ストップ・ザ・プライス
パソコンファンをサポートする
ストップ

〒170 東京都豊島区南池袋2-5-2
池袋ジョリマリエビル 相銀サービス(株)内
TEL 03-3986-1396(代)

No.1 SOFT SHOP アルフ



※本広告に掲載されている商品は、すべて新品・税込みです。広告に載っていないソフトは定価の15%引で販売しています。ビジネスソフトはさらに特価です。お問い合わせ下さい。

FM TOWNS



アルフのタウンズハイパーセール!!〈今、TOWNSをお買い上げのお客様にはALFだけのTOWNS10大特典付!〉

①安心の3年間保証 ②全国無料配達 ③3ケ月以内の故障は即交換 ④富士通エンジニアによる全国無料出張サービス ⑤輸送中のトラブルも保険付で安心 ⑥富士通特製ボールペンプレゼント ⑦ハイパー連射パッドプレゼント ⑧御購入の際はお手もちの機械をハイパーに下取り ⑨店頭で、お買い上げの方には大抽選会でコードレステレホンがあたるよん ⑩お買上げいただいたTOWNSはパワフル高価買い取り保証付

●アルフスペシャルUXセット(TOWNSⅡUX20+KB101A)……¥210,000
●アルフスペシャルCXセット(TOWNSⅡCX20+DP533+KB107)……¥306,000
●アルフスペシャル20Fセット(TOWNS20F+DP533+KB107)……¥244,000

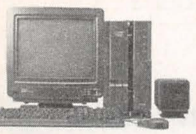
◎ALFでのお買い物には業界No.1の超低金利クレジットも御利用下さい。

回数	1	3	6	10	12	18	24	30	36	48	60
金利%	2.0	2.5	4.0	5.5	6.0	10	12.5	14	16.2	21.5	27

■ソフト

商品	販売価格
A列車で行こうIII	10,600
KING'S QUEST V	7,100
CAL2	5,700
黄金の羅針盤	7,100
闘神都市	4,900
続ダンジョンマスター	8,200
ギャラクシーフォースII	8,400
ドラゴンスレイヤー VI	6,300
サークII	7,800
シムシティ	7,100
遥かなるオーガスタ	10,400
ダンジョンマスター	7,300
ブライ完結編	7,000
メリーゴーランド	7,100
MUSIC PRO-TOWNS	15,000
F-BASIC 386	19,500
サイレントメビウス	10,400
ウィザードリィV	10,200
アルテミス	5,700
シムアース	9,700
信長の野望・武将風雲録(ROMのみ)	9,200
チェイスHQ	7,300
それいけナンパくん	5,300
栄冠は君に2	7,300
ランス1/2/3	各4,900
ダイナソア	7,000
シャドー・オブ・ザ・ビースト	8,200
シュヴァルツシルト	8,900
スイートエモーション	6,000
アトラス	7,000
麻雀クリニック増刊号	5,600
バトルガール	9,300
ロードモナーク	7,100
ナイトメア	8,900
ヴォルフィード	6,600
シャングリラ	5,500
L(ELLE)	5,500
Niko²	5,600
雷電伝説	7,700
2069AD	5,100
DPS SG/SGセット2、セット3	各4,900
ブランディッシュ	7,100
アリスの館	5,300
バトルチェス	7,000
A列車で行こうIII	10,200
Towns用MS-DOS	8,000
パラメデス	6,200
ペインオブザコズミックフォージ	10,000
キングスクエストV	8,100
ウルティマIV	9,900

X68000



アルフX68000フューチャーセール!!〈今、X68000本体をお買い上げのお客様にはALFだけのX68000本体15大特典付!!〉

①安心の2年間保証 ②全国無料配達 ③2ケ月以内の故障は即交換 ④シャープエンジニアによる全国無料出張サービス ⑤輸送中のトラブルも保険付で安心 ⑥ハイパー連射パッドプレゼント ⑦X68000マウスマットプレゼント ⑧X68000資料ファイルプレゼント ⑨X68000シャープペンシルプレゼント ⑩X68000ステッカープレゼント ⑪X68000ロゴバッチプレゼント ⑫御購入の際はお手もちの機械を高価に下取り ⑬店頭でお買い上げの方には大抽選会でコードレステレホンがあたるよん ⑭お買い上げいただいたX68000はパワフル高価買い取り保証付 ⑮X68000PDSプレゼント

■ハード

商品	販売価格
X68000 SUPER 604C	166,000
X68000 PROII 653C	133,000
X68000 PRO HD 662C-GY	169,000
X68000 XVI 634C	259,000
X68000 XVI-HD 644C	359,000
0.31ディスプレイテレビ 612D-GY	75,000
0.31ディスプレイテレビ 614D	99,000
0.31カラーディスプレイ 603D-BK	54,000
0.31カラーディスプレイ 604D	70,000
0.31カラーディスプレイ 606D	59,000
0.31カラーディスプレイ 607D	75,000
21型カラーディスプレイ 21HD	104,000
RGBシステムチューナ 6/8TU	各26,100
MIDIボード サコムSX-68M	16,500
MIDIボード CZ6BM1	21,500
カラープリンター CZ-8PC5	74,000
CZ8NJ2 アナログジョイスティック	19,000
CZ-8NJ1 ジョイカード	1,450
I・O PIO-6BEIA 1メガラム	20,000
I・O PIO-6BE2-2M 2メガラム	37,000

■ソフト

商品	販売価格
レイ・ガン	4,900
D.P.S	4,300
CAL2	5,700
ガンダムデザートオペレーション	7,500
ツインコピー	2,500
ポピュラス	7,000
三国志I/II	各11,000
銀河英雄伝説II	7,500
FOXYII	5,700
エメラルドドラゴン	7,300
ブランマーカー	5,500
BEAST	6,000
ダンジョンマスター/続ダンジョンマスター	各7,800
シムシティー	7,100
CAL	4,900
きゃんきゃんバニー・スペリオール	5,200
2069AD	5,100
闘神都市	4,900
L(ELLE)	5,500
ドラゴンナイト	4,900
星の砂物語	5,000
ボトムズ DEADASH	6,600
サイレントメビウス	10,400
ロードス島戦記	7,300
クインティアロード	6,200
シムアース	9,700
大戦略III'90	8,100
生中継68	7,500
パロディウスだ!	7,500
君だけに愛を	5,800
アルテミス	5,700
スイートエモーション	6,000
アークスオデッセイ	6,500
ジーザスII	7,600
信長の野望・武将風雲録	7,500
688アタックサブ	8,100
アクアレス	6,700
コズミックサイコ	5,400
校内写生1〜3	各3,500
きゃんきゃんバニースピリッツ	5,600
シャングリラ	5,500
ナイキ	5,700
狂った果実	5,500
全開電飾	6,500
ランス1/2/3	各4,900
ワールドゴルフIII	8,000
ボナンザブラザース	7,600
狂った果実	5,500
ギゼ	5,800
STRUSH	5,800
アルシャーク	7,600
出たなツインビー	7,500
ジョーカー	5,700
パワーモンガー	8,900
スターウォーズ	6,200
ゼノン2 メガブラスト	7,700
プロサッカー68	7,300
ラストバタリオン	6,700
サイバーコア	5,800
ジェノサイド2	6,400
コード・ゼロ	6,600
ジョーカーII	6,300
ビーストII	6,300
ミラージュ	5,700
ヴェルスナーク戦乱	6,800
ファーストクイーンII	6,400
はっちゃけあやよさん2	3,400
キャメルトライ	7,100
Niko²	5,600
ドラゴンナイトII・III	各5,500
DPS SG/SGセット2、セット3	各4,900
飛翔鮫	6,200
麻雀クリニック増刊号	5,600
伊忍道・打倒信長	7,300
煩悩予備校1 2	各5,800
バーディーワールド	4,500
PITAPAT	5,900
3太くんIIクイズ番長	5,000
麻雀遊園地	5,700
妖獣クラブ1 2	各5,700
F15ストライクイーグルII	7,900
KIDS/SAP特殊行動警察	各5,200

PC-9801

■ハード

商品	販売価格
PC-9801 DA2、DA/U2	各269,000
PC-9801 DS2、DS/U2	各226,000
PC-9801 DX2、DX/U2	各189,000
PC-9801 EX2	175,000
C-98DO,+	175,000
PC-386GS5/2	各257,000
PC-386GE5/2	各189,000
PC-286C(PCクラブ)	102,000
PC9801-26K	19,500
PC-9801UR/UF	各143,000
NEC MS-DOS(基本)	8,000
NEC MS-DOS(拡張)	6,500
ローランドMIDI音源	各定価の83%

■ソフト

商品	販売価格
スーパーバトルスキンパニック	7,100
FOXYII	5,700
ピュアマイドール	7,300
大戦略III'90	8,100
アルシャーク	7,600
ブライ下巻	7,000
信長の野望武将風雲録	7,500
ワールドゴルフIII	8,000
ツインコピー	2,500
2069AD	5,100
ドラゴンスレイヤーIV	各6,300
BEAST	5,700
雀ボーグすずめ	5,900
688 アタックサブ	8,100
星の砂物語	5,400
シムシティー	7,100
CAL2	5,700
CAL	4,900
闘神都市	4,900
ピュア/ピュアII	各5,300
電脳学園IシナリオVer2・II・III	各6,400
A列車で行こうIII	9,200
ヴェインドリーム	7,200
ポッキー2	6,300
ナイキ	5,700
アトラス	7,500
ドラゴンナイト	4,900
プリンセスメーカー	10,000
ディスクステーション98	各3,400
PRESENT	5,800
ロードモナーク	7,100
D.,P.S	4,300
私をゴルフに連れてって	5,600
きゃんきゃんバニー・スペリオール	5,200
ダンジョンマスター/続ダンジョンマスター	各7,800
煩悩予備校I、II	各5,800
はっちゃけあやよさんII	3,400
ガゼルの塔	5,800
シムアース	9,700
エメラルドドラゴン	7,000
レイ・ガン	4,900
栄冠は君にII	7,300
機動戦士ガンダム-クラシックオペレーション-	7,000
サイレントメビウス	10,400
アルテミス	5,700
L(ELLE)	5,500
君だけに愛を	5,800
電脳学園IV エイプハンターJ	7,000
ジョーカー	5,800
スイートエモーション	6,000
まなみのどこまでイクの?	3,300
校内写生1〜3	各3,500
ごくらく天国〜巨桃の塔〜	5,200
MAXII マスターオブエレメンタル	7,200
グラムキャッツ	6,000
ロードス島戦記I・II	各7,200
ダンジョンハーレム	5,800
マーシャルエイジ	5,800
きゃんきゃんバニー・スピリッツ	5,600
サークI/II	各6,400
機動戦士ガンダムデザートオペレーション	7,000
銀河英雄伝説DXSET	8,200
ジーザスII	7,600
シャングリラ	5,500
群雄三国志	6,700
ブランマーカー	5,500
伊忍道 打倒信長	7,300
FRAY	6,400
クインティアロード	6,200
大撃沈	11,000
ブランティッシュ	7,100
コズミックサイコ	5,400
斬I・II	各6,800
ミュージックラルフ	9,000
狂った果実	5,500
天下統一II	7,500
はっちゃけあやよさんIII	3,800
ビーナスキャンペーン	6,500
ランス1/2/3	各4,900
パワーシンガー	8,200
ギゼ	5,800
魔女っ子クミ	7,000
魔導物語1-2-3	7,000
STRUSH	5,800
幻影都市	6,800
妖獣倶楽部カスタム	5,700
指輪物語	9,800
ホーリーナイト	7,300
コブラミッション	5,000
秘密の花園	5,600
太閤立志伝	TEL
Niko²	5,600
舞	4,900
沈黙の艦隊	8,900
ミラージュ	5,600
シュヴァルツシルトIII	8,900
レジオナルパワーII	7,000
ジョシュア	7,000
KIGEN	7,000
ナイトシーフ	5,200
ドラゴンピンク	6,400
ジョーカーII	6,300
ビーストII	6,300
ミラージュ	5,700
キングス・クエストV	8,100
ウルティマVI	8,600
コマンドHQ	8,300
関ケ原	8,900
魔彩子雀	6,400
マーキュリー2	6,800
らんま1/2	9,900
ダイナソア	7,000
ドラゴンナイトII、III	各5,500
ピンクソックス④⑤⑥⑦	各3,000
ROSE	5,700
DPS SG/SGセット2、セット3	各4,900
ホットプリント①②	各5,400
アークスIII	6,700
アドバンスドロードモナーク	6,800
フラッシュポイント②	3,300
ブラッドシード	5,500
ポッキー	5,600
ペインオブザコズミックフォージ	10,000
ロイヤルブラッド	5,800
セシリア	36,900
パワーモンガー	8,900
パンツアーカイル	7,400
ロードクラッシュ98	7,100
レイルロードタイクーン	7,500
異獣王	7,800
ギデイ	5,500
三国志IIICD付	12,600
PITAPAT	5,900
ARAMIST	7,600
オールアバウトアークフリント	6,400
女教師亜紀子	5,600
華麗なる人生	6,100
3太くんIIクイズ番長	5,000
しえいく/しえいく/	8,600
ウルフパック	8,300
ごめんねエンジェル	6,300
バーディワールド	4,500
パワードギャルズ	7,700
フラッシュポイント1、2、3	6,900
フラッシュポイント3	3,800
プレイメーカーフットボール	7,700
麻雀遊園地	5,700
パラ・ダイス	5,800
Bacta	5,100
バランスオブザプラネツト	9,200
GUY	9,100
三国志II、III	各10,400
天舞三国志正史	8,500
レミングス	6,100
KIDS/SAP特殊行動警察	各5,200

PC-8801

■ハード

商品	販売価格
PC-KD881	75,000
PC-TV454(TVモニター)	74,000
PC-TV455(TVモニター)	85,000
PC-KD854N(モニター)	40,000
PC-KD882(モニター)	54,000
XC-1498CII(モニター)	47,000
CU-14KD(モニター)	49,000
CU-14FD(モニター)	39,000
マウス(98用、88用、MSX用)	各3,800
PC-88VA3	大特価51,000
エプソンCR-5500(モニター)	122,000

■ソフト

商品	販売価格
ツインコピー	2,500
私をゴルフに連れてって	5,800
サークI/II	各6,800
信長の野望武将風雲録	7,500
電脳学園I・II・III	各6,400
ドラゴンナイト	4,900
ランス1、2	各4,900
星の砂物語	5,400
レイ・ガン	4,900
雀ボーグすずめ	6,200
銀河英雄伝説II	7,500
ドラゴンナイトII	5,700
機動戦士ガンダムタクティカルオペレーション	7,200
はっちゃけあやよさんII	3,400
ダイナソア	6,400
ヴェイトンドリーム	6,700
ポッキー2	6,300
ガゼルの塔	5,800
伊忍道・打倒信長	7,300
ロイヤルブラッド	5,800
ミュージックラルフ	9,000
天下統一88	7,500
ファイナルクライシス	6,300
ファングス	7,600
コズミックサイコ	5,400
ピュア/ピュアII	各5,300
ヨーロッパ戦線	9,000
ポップルメイル	6,200
ピュアマイドール	7,300
Niko²	5,600
DPS SG/SGセット2,、セット3	各4,900

MSX2

商品	販売価格
FA-AIST	64,000
WAVY 70FD	44,500
FS-AIGT	76,000
FS-PC1	48,000
WAVY 70FD2	60,000
連射ジョイカード	1,700

(X68、TOWNS、88、98、MSX対応)

■ソフト

商品	販売価格
私をゴルフに連れてって	5,800
銀河英雄伝説II	7,500
キサナ	5,000
雀ボーグすずめ	6,200
FRAY	6,400
ロードス島戦記	7,600
ドラゴンナイトII	5,700
はっちゃけあやよさんII	3,400
提督の決断(ROMのみ)	11,300
ランス1、2	各4,900
エメラルドドラゴン	6,800
スーパーピンクソックス	4,000
電脳学園1〜3	各6,400
星の砂物語	5,400
武将風雲録(ROMは9,200円)	7,500
ポッキー2	6,300
ガゼルの塔	5,800
L(ELLE)	5,500
ツインコピー	2,500
サークI/II	各6,800
ナイキ	5,700
グラフザウルスVer2	9,000
校内写生1〜3	各3,500
スイートエモーション	5,700
アルテミス	5,800
きゃんきゃんバニースピリッツ	5,600
コズミックサイコ	5,400
CALII	5,900
君だけに愛を	5,700
ジョーカー	5,700
CAL	5,200
狂った果実	5,500
ギゼ	5,800
幻影都市	6,800
ピーチアップ総終編①②	各5,600
闘神都市	4,900
舞	4,900
Niko²	5,600
伊忍道・打倒信長(ROM)	8,700
ピンクソックス④〜⑧	各3,000
DPS SG/SGセット2、セット3	各4,900
ロイヤルブラッド(ROMは7,600)	5,800
アウターリミッツ	6,500
バーディワールド	4,500
ビースト	5,600
どしふんスペシャル	3,000
ピンクソックスプレゼンツ/マニア	各3,000

注文方法

①代金は注文書を添えて郵便局で現金書留か小為替にてお送り下さい。申し込み書はコピーでも結構です。(未発売品は予約扱いです)
②金額の多い場合は銀行から振り込んで下さい。同時に申し込み書を郵送して下さい。(協和埼玉銀行・大阪恵美須支店・普通0046443アルフ)
③ソフトの送料は1つ500円、2つ800円、3つ以上は1,000円です。
④ハードの送料は1台につき北海道1,500円、東北・九州1,200円、その他の地域は1,000円、離島は別料金です。まとめて送れる場合は差額をお返しします。(ジョイカード、マウス、ボード類はソフトの送料です)
⑤代金引換の注文は郵便か電話でお申し込み下さい。未発売品は不可です。(代金引換の手数料は、本体・モニターは1,500円、ソフト・小物は800円です)
⑥ハードやソフトを高価買取しています。ソフトの場合は直接送って下さい。また広告以外のソフトやハードも取り扱っています。
※注文商品のキャンセル、返品はできませんのでご注意ください。

送り先 〒556 大阪市浪速区日本橋4丁目15-23
アルフ ☎06-644-5954 10:00〜6:00(土、日、祝はTEL休み)

冬の高価格買い取りキャンペーン中!! パソコン・ゲーム機のソフト、ハードを今すぐ送って下さい。

未発売ソフトを同時に申し込まれる場合、未発売ソフトは1本500円の送料で計算して下さい。発売されしだい発送します。
★広告の販売価格は、全て税込みです。

申し込み書

フリガナ
お名前

ご住所

Tel - -

メディア 5インチ・3.5インチ・ROM
代引希望(○で囲んで下さい。)

商品名	機種	販売価格

送料 円+販売価格合計 円=合計代金 円

ゲームセンターの迫力を自宅でも再現できる!

基板売買のトータルアドバイザー TMゲームクラブ

TMRGBインプットエキスパンダーの紹介

モニターに15Pしか付いていないので21Pでのゲームが出来ない、又は15Pでの同期が合わないとお困りの方に、このエキスパンダーをお薦めします。

対応機種

○各種アーケード基板　○メガドライブ　○ネオジオ
○スーパーファミコン　○MSX2　○アミガ

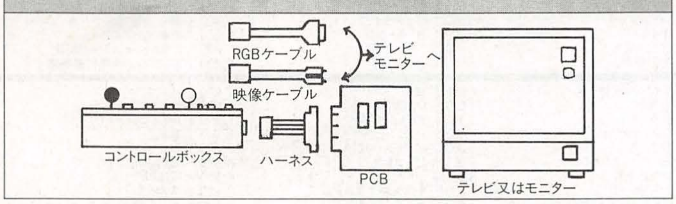
☆詳しい事は、お電話又は直接ご来店下さい。

各種コントロールボックスの下取りを開始しました

下取り適用機種

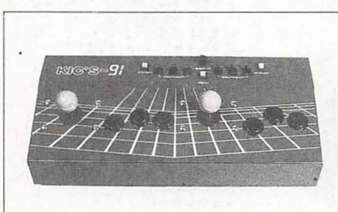
☆KICS91(A)(C)タイプ　☆シグマAV(9)(999)(2001)
☆コンボAV.(V)(VR)タイプ　☆SVG-8(標準)タイプ
☆KICO45DX(A)(C)タイプ
☆以上の下取り価格は、お電話でお願いします。

基板で遊ぶためには、まず下記の写真のコントロールボックスが必要になります。それぞれ特長がありますので当社のショールームにて、ご自分で確かめて見るのもいいでしょう。次に基板とコントロールボックスの間につける(中間ケーブル)ハーネスが必要です。
(このハーネスは、基板に合わせて当社でお作りしています。) ご自分での半田付けは、一切不用です。

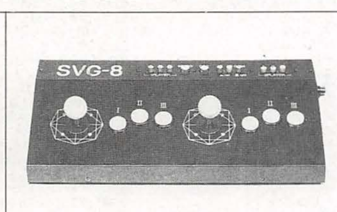


☆基板在庫常時3,000枚以上(新製品も有)。
☆基板は、全て激安価格にて販売中。
☆TMゲームクラブ(入会金¥3,500)に入会すれば会員のみ特別割引。
☆これから基板を始める方でも懇切丁寧にアドバイス致します。又ショールームでは、各種コントロールボックスもプレイしてからお選び頂けます。
☆ショールームは無料でゲームをプレイ出来ますのでどうぞご来店下さい。
☆基板の予約発売も受付しています。
☆お電話での予約も可。

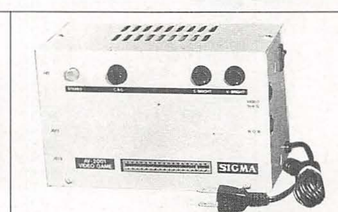
㊟PCBの価格は、常に変動しますので注文の時は来店又は、お電話で。



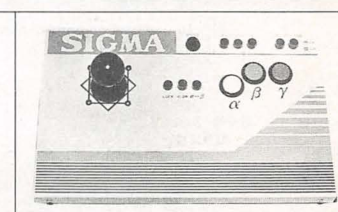
KIC'91　BRGB21P・15P ¥29,000
Aビデオ端子 ¥35,000　CA+B両方 ¥38,000



SVG-8標準タイプ　¥34,800
RGB15P・21P専用　¥29,800

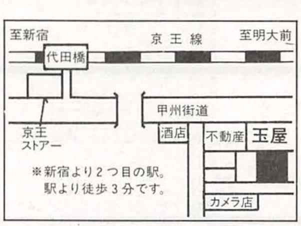


AV-2001(ステレオ)　¥25,000
AV-9(モノラル)　¥20,000



S-9ターボ ¥10,000　メガドラコード ¥3,000
PCエンジンコード ¥2,000　パソコンコード ¥1,500　Fコンコード ¥2,000

ショールームにて展示販売中



営業時間　AM10:00~PM7:00(平日)
　　　　　AM10:00~PM5:00(日,祝)
●毎月 第2,第3日曜日 休日

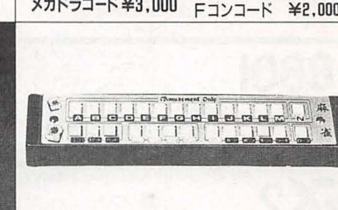
どうぞご来店下さい。

TAMAYA GAME CLUB 会員募集中

入会の方には、テレカ又はポスター、PCBクーポン券等プレゼント。価格リスト、新製品情報など会報も送付いたします。会員のみのPCBプレゼントも有ります。どうぞご利用下さい。入会金¥3,500で1年間有効です。
詳しい資料、販売リスト希望の方は62円切手2枚同封して玉屋「BM」係まで御請求下さい。



TMRGBエキスパンダー
TMエキスパンダー ¥14,500　MSXアダプター ¥2,500



KIC用麻雀パネルハーネス
画面反転付　¥8,000

TMRGBエキスパンダー・15Pしかない15kHz対応モニターに21Pを増設。21P入力端子には、同期分離回路内蔵。15Pでは、同期のとれなかった基板等が鮮明に映ります。15P・21P自動切換。ディスプレイはなるべくSHARPのモニターでご使用下さい。※MSXのみ別売MSXアダプター¥2,500が必要になります。

振込先　松沢信用金庫代田橋支店 (普)0196301
TMゲームクラブ

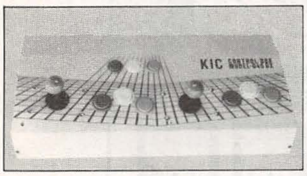
TM　ゲームクラブ
(株) 玉 屋

〒168 東京都杉並区和泉2-1-26
☎03(3323)5524(販売部)
FAX.03(3323)5533

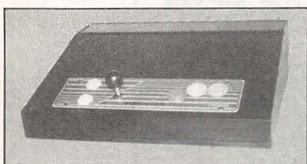
皆さんに親しまれて10年。
㈱キョーワインターナショナルは、着実に歩んでいます。



1991年
COMBO AV
10年の実績を生かし、数々の改良が　。最新、最強のマシーン。



1988年
KIC-045 DX
ベストセラー。
多勢のマニアより絶賛の声々々　　。



1986年
コントロールBOXの第一号。元祖です。

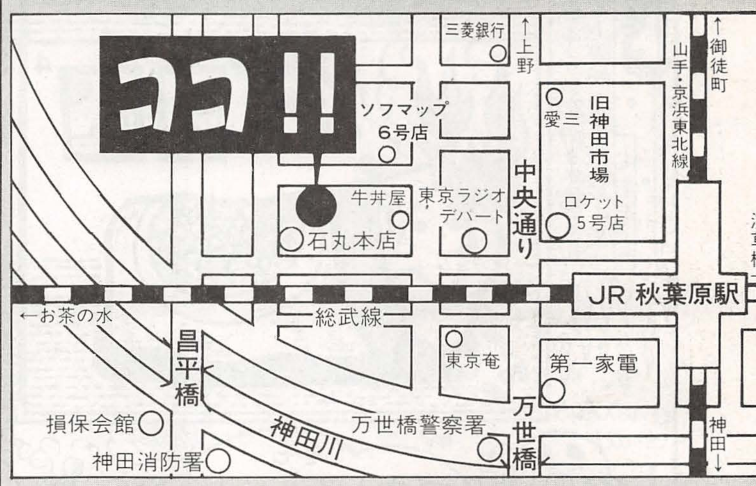


1981年
マニア向販売開始。
おなじみの広告……。

業務用基板いろいろ激安・メチャ安・超安！

アーケードゲーム専門店が秋葉原にオープン!!
基板在庫豊富・懇切丁寧。特価基板いろいろ!!
親切価格!!
マニアのみんなもそうじゃない人も、ゲームが好きなら一度遊びにおいでよ!!
——————ぜひ、お立寄り下さい。

〒101 東京都千代田区外神田1-9-5 長嶋アルファービル



☆営業時間 PM1：00〜PM7：00（水曜日定休）

秋葉原に直販ショップがオープンしました！

ゲームライクなスペシャルバージョン出現

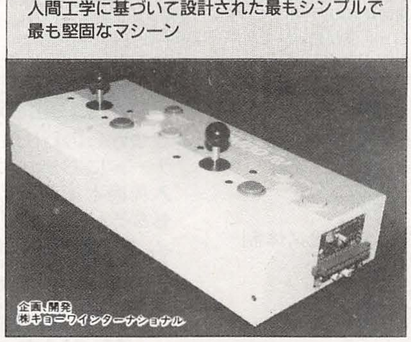
いちばん新しいコントロールBOX
＝
"COMBO AV"

高画質なS端子対応

すべてが標準装備（本体保証1ヶ年）
COMBO AVの機能（サイズ W:470 D:200 H:155㎜）
◆2・4・8方向切換付ジョイスティック（ループレバー、センサー取付可）
◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド＆ステレオTV、ラジカセ、ヘッドフォン接続可。録音もOK!!
◆高出力電源（国産品）で安定した画像、余裕のパワー
◆全スイッチ、ジョイスティック、電源出力のチェック機能（発光ダイオード表示）各電源ラインに安全ヒューズ（取替もワンタッチ）
◆各トリガーボタン単独スピード切換付オートトリガー（ファイヤー、ボンブ、ミサイル等の各々のトリガースピードが自由に設定
◆S端子、VIDEO、RFに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK!!
◆保守調整は全て外部より可（ヒューズの取替も外部よりワンタッチ）
◆タテ、ヨコ画面のコントロール制御の切換
◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置。コンティニューがとてもし易くなりました。又、6ボタンの改造可。

満足のいく性能で安心価格
"コンボAV"
● Vタイプ（S端子、ビデオ対応）……………………¥34,000
● Rタイプ（RGB15又は21ピン対応）………………¥29,000
● VRタイプ（上記両方対応＋RF付）………………¥37,000

機能性重視・新設計　技術の結集
人間工学に基づいて設計された最もシンプルで最も堅固なマシーン



■スーファミと同じ高性能出力I.C.を使用しています。ビデオ録画OK!!
■他機種と比べて下さい。違いがわかります。

朗報!!　適正電圧が一目で判る!!（実用新案申請済）
COMBO AVの付属品として電圧チェッカーが新発売!!
使用する基盤によって適正電圧がそれぞれ違います。発光ダイオード5ヶによって適正値が表示されますので、とっても便利です。故障も未然に防げます。
●COMBO AV各タイプをご購入の方は無料で付属。（以前にご購入の方は送料共1,000円です）
●他社のコントロールBOXにも使用できます。
JAMMAハーネス仕様……………………………5,000円



ゲームマシンのしくみが楽しみながらよくわかる。
COMBO AV 自作キット
完成価格の各5,000円引きです！
キューティー鈴木の
「いっしょにしようよCOMBO AV」
© JWP WAKO.
制作取扱説明ビデオ付

ホットな最新情報（在庫表）は62円切手2枚同封の上、右記へ！

㈱キョーワ インターナショナル
〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号
（東京都品川区西品川2-6-3）
TEL.03-5496-1046㈹　FAX.03-5496-1047

Information

在庫基板NEWS

ほしいものがあるかもしれないよ？

FAXで24時間いつでもOK

クロネコヤマトの
伝言FAX

●取り出し方法●

コンビニなどのクロネコFAX	オフィスやご家庭のFAX
ご利用をレジに	受話器を耳に
受話器を耳に	☎8010（首都圏のプッシュ回線）又は0990 30-8010をプッシュ
取出 ボタンを押す	トーンの切り替えをする トーン又はシグナルチェンジのボタンを押す
	音声ガイダンスに従って5と#をプッシュ

BOX番号（765 765 765と#）をプッシュ

BOX番号を確認して#をプッシュ

スタートボタンを押す

CATCH終了

●お問い合わせはクロネコヤマトの伝言FAXセンター
0120-00-8010（フリーダイヤル）まで。

緊急開催!!

ゲーマーズサミット

G-7

このG-7は、ゲーム大好き人間のための、ゲームについて自由に意見交換が出来る会議場です。これから、アケードゲームを始めようとしている人もコントロールBOXの選び方や基板の使用方法など、親切なアドバイスが聞けます。

3分60円

0990-313-760

お電話待ってまぁーす。

㊟このG-7は有料です。長話しには、注意しましょう。

SFⅡ対応6ボタン-'91新発売

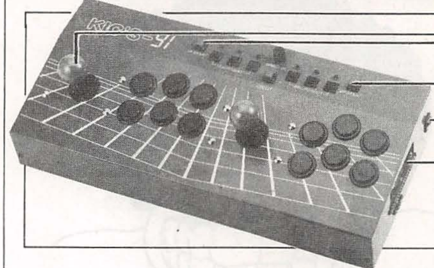
キックボタン連射・ケーブル付

（例）タイプAの場合￥38,000各タイプすべて￥3,000UPします。



※写真画面はS端子出力によるものです。

S端子搭載でリアルな映像を実現



より高画質な映像が楽しめる、S端子標準装備。

5大特長

1. 電源出力ラインには全てヒューズを入れ基板等の故障を未然に防ぎます。
2. 電源セルフチェックLEDにて、出力チェックが一目で判ります。
3. 音声はRGB、ヘッドフォン端子、RFモジュレーター（オプション）より、ステレオモノラル（切換SW付）で出力され、全てテレビのスピーカーより出ます。（接続コード付）
4. 連射ON／OFF、LEDで連射スピードが一目で判ります。
5. 新開発、S端子対応フルカラービデオコンバーターで、より鮮明な画面でゲームが楽しめます。又、画像調整、電源の+5V調整等、全て外部より出来ます。

（保証期間）：お買い上げ日より6ヶ月間

今月のお買得品!!

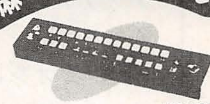
麻雀、クリニック ￥5,000
麻雀、レディーハンター ￥5,000

★連射基板 新発売★
- 6ボタン対応
- スピード調整
- ON、OFF切換スイッチ付

定価……………￥3,500

㊟限定品に付き電話で必ず、在庫確認をして下さい。

麻雀パネル



￥8,000
別売オリジナル（ハーネス付）
91に接続すれば、麻雀ゲームも思いのまま!!
各種インターフェースコードあり：ファミコン、PCエンジン、メガドライブ等

KIC'S-91はA・B・Cの3タイプより選べます。

タイプA ￥35,000
ビデオ対応（VHF、オプション）
付属品：ステレオコード、ビデオコード調整棒
※ビデオ入力端子の有る家庭用テレビ使用。

タイプB ￥29,000
（RGB専用）
付属品：ステレオコード、RGB31/15Pコード、調整棒
※21P及び、15kHzモードの有る15Pディスプレイ

タイプC ￥38,000
（タイプA、B両方対応）
付属品：ステレオコード、RGB31/15Pコード、ビデオコード、調整棒
※家庭用テレビ、RGBテレビ

オプション
ⓐKIC'S縦・横変換コネクター……￥2,000 縦画面のゲームも、PVを横のままプレー出来ちゃう優れ物!!
ⓑタイプA・CのVHF対応………￥2,000 家庭用テレビ1ch/2ch使用、接続コード付。
（注）S端子出力には、V.H.F対応での使用は出来ません。

KIC'S PCBレンタルクラブ会員募集!!

片っ端からゲームをしたい人や、ビデオに録画したい人。高価で手の届かなかったPCBが入会後手軽にあなたのお手元へ…!!

コントロールBOX KIC'S-91をお持ちの方には、全てのレンタルPCBに91専用ハーネスを無料で貸し出し致します!!

※詳しい案内書は62円切手2枚同封の上、下記へお申し込み下さい。

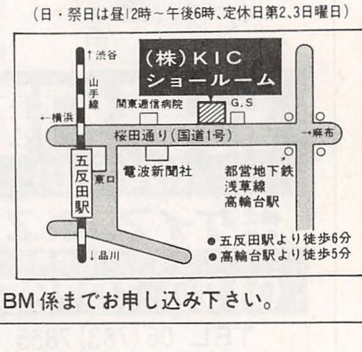
コントロールBOX KIC'S-91
★★★取扱販売店★★★
中部地区 宇宙堂☎052-916-1407
関西地区 テクナート☎ 06-643-7641

★商品のご注文は現金書留をご利用下さい。
注文の際は在庫確認の上、住所・氏名・電話番号・希望する商品を明記し、商品の合計金額＋送料（一律￥500）を添えてお申し込み下さい。お申し込み5日以内にお届け致します。

★『きっくす倶楽部』会員募集中!!
会員には会員カード（スタンプ式）や3ヶ月に一度のサービス情報等、楽しい企画がいっぱい！入会希望の方はハガキでお申し込み下さい。

★ゲームの基板は……。
ゲームの基板は、実際にプレイしてお買求めになれます。（在庫多数）、もちろん通信販売もしています。詳しくはお電話で!!

●営業時間 午前10時～午後7時
（日・祭日は昼12時～午後6時、定休日第2、3日曜日）

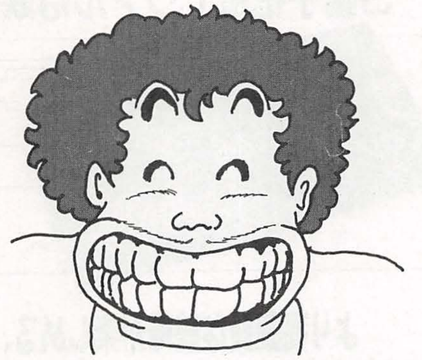


●五反田駅より徒歩6分
●高輪台駅より徒歩5分

※詳しい資料、在庫価格表は62円切手×2枚を同封のうえ下記BM係までお申し込み下さい。

KIC株式会社ケイアイシー ☎03-3280-3351・FAX.03-3447-9134
〒141 東京都品川区東五反田4-7-26 塚本ビル1F

品質安心の低価格。だからガハハッと笑っちゃう！



タイトル	価格
アッポー	10,000
アテナ	7,000
E．D．F．	35,000
黄金の城	8,000
女三四郎	7,000
銀河任侠伝	10,000
クイズ殿様の野望	25,000
航空騎兵物語	18,000
コラムス２	8,000
サイドアーム	7,000
ストリートファイター（Ｐ付）	55,000
スラップファイト	7,000
スターフォース	10,000
ダーウイン４０７８	5,000
闘いの晩歌	12,000
チャンピオンレスラー	60,000
チェルノブ	25,000
ディグダグ	6,000
テトリス	30,000
ドラゴンバスター	20,000
忍者龍剣伝（Ｐ付）	25,000
バラデューク	23,000
パイプドリーム	6,000
パロディウスだ	55,000
ピストル大名の冒険	30,000
ブラックドラゴン	15,000
ファイティングファンタジー	30,000
ファンタズム	40,000
ファンタジーゾーン	20,000
ヘラボーマン（ボタン付）	65,000
ＭＲ．ＤＯワイルドライド	12,000
迷宮ハンターＧ	5,000
ロッドランド	32,000
ロードオブキング	32,000
メルヘンメイズ	50,000

げむげむは商品先送り、代金後払いです。
在庫は日々変動します。
お電話で確認して下さい。

〈ロムキット〉

タイトル	価格
獣王記	10,000
レッスルウォー	12,000
テトリス	15,000
エイリアンシンドローム	17,000
エイリアンストーム	10,000
ムーンウォーカー	15,000
シャドーダンサー	20,000
ブラストオフ	15,000
スプラッタハウス	20,000
ロンパーズ	10,000
球界道中記	8,000
ドラゴンセイバー	25,000
プラスアルファ	15,000
ファイナルブロー	5,000
ＭＪ－１２	15,000
Ｒ－タイプ（ボード付）	8,000
イメージファイト	12,000
最後の忍道	12,000
ドラゴンブリード	12,000
ＭＲ．ヘリの大冒険	12,000

★ この他に4,000円、3,000円、2,000円の基板もあります。パーツもあります。おハガキで価格表、会員証を請求して下さい。返信用切手は不要です。

お買いあげ金額10%分のクーポン券（金券）を差し上げます。
次回の購入時に割引券として利用できます。
※ただし、お買いあげ金額３万円以上の方に限らせていただきます。

海外版ゲーム機・ソフトの情報をお教えします。ご希望の方はおハガキで。



プレゼント

得

マンガを使ったやさしい技術マニュアルを無料で差し上げます。
①ハーネス編②サウンド編③ナムコシステムⅠ・Ⅱのサービススイッチ
④特殊パネル（数量に限りがあります。先着順にお送りします）
ご希望の方は①～④のいずれかの番号と住所・氏名・年齢・電話番号を書いてハガキでお申し込み下さい。

幻夢幻夢
（げむげむ）
株式会社 ケイアンドユウ
フリーダイヤル（料金無料）
0120-107855
TEL 06（783）7855
〒577 東大阪市高井田本通５丁目２番

★ 御注文方法 ★

まず、お電話下さい。（在庫と価格を確認して下さい。）
合計金額 10万円 以下の場合。
先に商品をお送りします。（1万円以上の場合、送料は幻夢幻夢が負担します。）
（1万円以下の場合は、お客様負担になります。）
次のお支払い方法から選んで下さい。
①三日以内に、商品同封の振替用紙でお近くの郵便局から振込んで下さい。
②三日以内に、現金書留で幻夢幻夢まで送って下さい。
③三日以内に、銀行振込で右記の口座に振込んで下さい。
合計金額 10万円 以上の場合
①先に代金を支払って下さい。現金書留か銀行振込での入金確認後、商品を発送します。（送料幻夢幻夢負担）
②ヤマト宅急便代引でお送りします。商品配達時に配達員にお支払い下さい。

カードでのお支払いもOKです。
VISA・JCB・DSPのみ 詳しくは、お電話で

銀行振込先
東洋信用金庫 森ノ宮支店
普通 095883
ゲムゲム

いまだかってない
こんな空間が
欲しかった

創造空間COMBO

業務用基板いろいろ激安・メチャ安・超安！

♡マニアのみんなもそうじゃない人もゲームが好きなら一度遊びにおいでよ！！♡

Oldゲームからbrand-newまで

アーケードゲーム専門店の決定版

基板在庫豊富・懇切丁寧。とにかく基板が安い　特価基板いろいろたくさんあって迷っちゃう。でも大丈夫　親切価格でぶっ飛び！
めずらしい基板だってあるんだから友達に自慢しちゃおうね。きっといい物見つかる自信のお店。

➡コレで決まりっ！！

見て確かめて買ってね。ホンモノ指向のキミならわかるよね！

いらっしゃいませ！！

中古基板1000円より　在庫3000枚

キューティ鈴木の
「いっしょにしようよCOMBO AV」
©JWP WAKO.
製作取扱説明ビデオ付

年頭のあいさつにかわる捻頭のことば

旧年中は全国のコンボファンの皆様に絶大なるご支援をいただき、誠にありがとうございました。今まで以上にトータルサービスを充実させるべく、スタッフを一新して頑張りますので、今後ともよろしくお願い申し上げます。そのために早速、年末・年始期間中に、基盤の神さまに初詣をすませ、さらにウルトラマンの孫との研修を終えた、急速充電バッチグーの新規スタッフ一同が、年末からのはてしなく続く(1/15まで)基盤のたたき売りセール！（オイオイ、こわすなヨ。）へと突入します！！
一方、たたき売りセール！によって在庫が半減（1500枚）してあわてた社長が即、基盤仕入特殊部隊ジャッカリの精鋭を日本全国へ出動させた。（かったが本当は、スタッフが足りずに自分で走り回っています。）
基盤大敵：湿気、逆差し、盗難

アフターサービスは抜群

■P.C.B.の修理、コントロールBOXの修理等、遠慮なく御相談下さい。他社でお買い求めのものもOK！！

ゲームライクなスペシャルバージョン出現

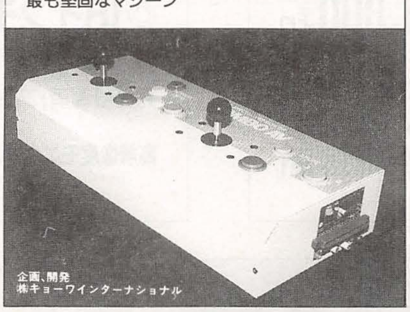
いちばん新しいコントロールBOX
＝
“COMBO AV”

高画質なS端子対応

すべてが標準装備（本体保証1ヶ年）
COMBO AVの機能（サイズ W:470 D:200 H:155㎜）
◆2・4・8方向、切換えジョイスティック（ループレバーも取付け可）
◆2スピーカー（10cmフルレンチ×2）によるサラウンド＆ステレオ、TV・ヘッドフォン・ラジカセ等接続OK
◆高出力電源（5V 8A）で安定した画像、余裕あるパワー
◆全スイッチ、ジョイスティック、電源出力のチェック機能（発光ダイオード表示）各電源ラインに安全ヒューズ付
◆各トリガーボタン、単独スピード切換え可能のオートトリガー
◆高性能ビデオコンバータ搭載（キョーワインターナショナル製 ニュータイプ）
◆本体メインコネクターは、キョーワ式
◆保守調整は、全て外部より可能
◆縦・横画面のコントロール制御の切換え（コロンブスの卵参照）
◆1・2Pトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置　コンティニューがとてもし易くなりました　又、4トリガーのゲームにも対応します

満足のいく性能で安心価格
“コンボAV”
● Vタイプ（ビデオ端子、RF対応）……………定価34,000円
● Rタイプ（RGB15・21ピン対応）……………定価29,000円
● VRタイプ（上記両方の対応）……………定価36,000円

機能性重視・新設計　技術の結集
人間工学に基づいて設計された最もシンプルで
最も堅固なマシーン



■スーファミと同じ高性能出力I.C.を使用しています。ビデオ録画OK！！
■他機種と比べて下さい。違いがわかります。

★コロンブスの卵
COMBO AVの特殊機能の中に、ビックリ！最高！平然！ガッカリ！するものがある。な〜んと、縦画面のゲームをTV を縦にすることなく（TVの故障の原因となりますよ！）ゲームができるのだ！ゲーム画面の縦、横の変更は基盤のハードにより難しいので、画面をそのまま映してキャラクターの動きとジョイスティックを合わせると云う、簡単なもの！タテスクロールのゲームがヨコスクロールになるけど、とてもゲームが易しいし、一種独特の楽しみがあるよ！……これでゲーム基盤のタテ・ヨコ画面の選択は必要なくなったね☀（晴れ）尚、これは、実用新案申請済のアイデアだよ！

詳しい資料は62円切手2枚同封の上BM係までご請求下さい。

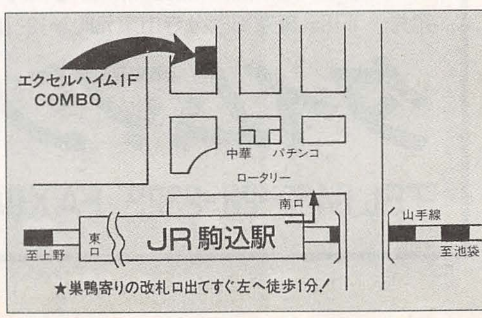
熱いハートをバックアップする

創造空間COMBO

MSP㈱マイクロシステム プランニング　〒170 東京都豊島区駒込1-37-4 エクセルハイム1F

☎03-5395-1916

営業時間PM1:00〜PM7:00　毎週水曜定休（日・祭日は営業致します。）



NEW-HITソフトを 新品特価で 全国通販

PC-9801(5" or 3.5")シリーズ

各12,180円遙かなるオーガスタHDパック, 将棋聖天, らんま1/2飛龍伝説, プリンセスメーカー, 大撃沈, サイレントメビウス, 提督の決断, 三国志III, 各10,530円ウィザードリィVI, 関ヶ原, 沈黙の艦隊, 天舞−三国志正史, GUY, パワーモンガー, AIII, シム・アース, 遙かなるオーガスタ, 指輪物語, 銀河英雄伝説IIDX+Set, バトルガール, 下天, FEED, シュヴァルツシルトIII, 9,350円キングクエストV, 9,180円アトラス, 各8,380円続・ダンジョンマスター, ウルティマVI, 各8,100円ロードス島戦記II, 天下統一II, ゼノン2, ブランディッシュ, アルシャーク, ヴェインドリーム, アドバンスドロードモナーク, 信長の野望シリーズ各種, 大戦略III'90, 斬II, 義経, 億万長者II, ジョシュア, シグナトリー, 魔導物語1-2-3, マーキュリー2, プレイメーカーフットボール, 幻影都市, 雀豪3, 雀皇登竜門II, フラッシュポイント1, 2, 3セット, KIGEN(輝源), レミングス, ポピュラス, シムシティ, レジオナルパワーII, パワーシンガー, パンツァーカイル, エイブハンターJ, BURAI下巻, ガンダムデザートOP, 永世名人II, ダイナソア, 黄金の羅針盤, エメラルドドラゴン, 野球道PLUS, 聖戦士ダンバイン, ベストプレーベースボール新データ版, ウィザードリィ#1〜#3, スーパーバトルスキンパニック, 異獣王, パワード・ギャルズ, 魔女っこクミ, 各7,980円栄冠は君にII, エグゾン, ドラッケン, 各7,480円ブラックレインボーII, ロボクラッシュ98, 華麗なる人生, ビーストII, ライフ＆デス, PGAツアーゴルフ, ワールドゴルフIII, サークII, ルーンワース, アマランス2, ジーザスII, クインティアロード, AD＆Dドラゴンオブフレイム, ブルトンレイ, ドラゴンスレイヤー, プリンスオブペルシャ, エアーコンバットII, 麻(彩子)雀, ドラゴンピンク, 電脳学園・II・III, ミスティブルー, 風雅セレクション1, 各6,630円妖獣クラブカスタム, XIX(ギゼ!), ドラゴンナイトIII, 狂った果実, 女教師亜紀子, 桃色大陸, GIDDY(ギディ), ジョーカーII, マーシャルエイジ, スウィートエモーション, 麻雀遊園地, 星の砂物語2, HOT PRINT・2, パラ・ダイス, ブラッドシード, ミラージュ, ロイヤルブラッド, 秘密の花園, NIKO2, 満開電飾, ストラッシュ, フレイ, 煩悩予備校2, CAL II, FOXY2, シャングリラ, キミだけに愛を, ELLE, アルテミス, ロゼ, 群雄三国志, ガゼルの塔, スケ番戦国史, キャンキャンバニースピリッツ, 雀ボーグすずめ, 麻雀クリニック増刊号, すとりっぷルーレット, 各5,830円舞(まい), ランスIII, ブランマーカー, 2069AD, 闘神都市, D・P・S SG set2・3, ごくらく天国・巨桃, ルーンワース2・3, エクスタリアン, PURE II, ドラゴンナイト, DE-JA, KIDS, RAY-GAN, 今どき純情物語, ナイトシーブ, 各4,980円プリティドール, バーディワールド, 各4,380円エアーコンバットIIシナリオ, 3,480円笑うせえるすまん, 8,580円MS-DOS V3.3D, 各3,330円あやよさん, II, まなみのどこまでイクの, ぴんくショックパイレーツ①〜③, アウトサイドストーリー, 各2,460円ピンクソックス1〜3(4〜7は3,180円) 各3,480円D・S98#1〜5(#6〜2,610円), EX#1〜3,

FM-TOWNSシリーズ

各13,800円提督の決断, 三国志II, 各12,180円サイレントメビウス, AIII, 各10,530円ナイト・メア, 遙かなるオーガスタ, 斬II, シムアース, シュヴァルツシルト, オルゴール, パワーモンガー, 闇の血族SP, バトルガール, ウィザードリーV・VI, ポピュラス, ウルティマVI, 各9,680円信長・武将風雲録, 戦国群雄伝, 水滸伝, 維新の嵐, ランペルール, ガンシップ, 各8,480円シャドー・オブ・ザ・ビースト, 雷電伝説, AD＆Dドラゴンオブフレイム, 続・ダンジョンマスター, やじうまペナントレース2, 各8,100円ブランディッシュ, ロードモナーク, ダイナソア, KING'S QUESTV, ブライ上, 下巻, スーパーシューティングTOWNS, 大戦略III'90, イメージファイト, ファイナルブロー, サイバーシティ, 黄金の羅針盤, 銀河宇宙オデッセイ, サークII, ターボアウトラン, ギャラクシーフォースII, 億万長者II, マーブルマットネス, タイトーチェイスHQ, 大航海時代, おかしなマザーグース, ウーマンズメモリー, リンケージ, 銀河宇宙オデッセイ, MS-DOS Ver3.1基本, 各7,980円栄冠は君に2, 機甲師団, 各7,480円ヴォルフィード, CGシンジケートVol.1, バトルチェス, メリーゴーランド, シャーロックホームズ, デュアルターゲット, Zero, ドラッケン, Loom, Sim City, D-Again, ライザンバー, アヤ, ドラゴンスレイヤー, メモリーズ, 各6,630円ELLE, CAL2, NIKO2, スーパー上海, ポニオン, シャングリラ, パラメディス, 麻雀クリニック増刊号, 各5,830円2069AD, D・P・S・SG set2・3, アリスの館CD, 闘神都市, ランス・II, 石道, 各4,980円D・P・S, エイトレイクスG・C, タイタン, 21,200円F-BASIC386V1.1L21, 47,800円FM-OASYS, 35,000円BASIC386コンパイラ, 22,800円SOUND V1.1 46,300円Z's STAFF PRO, 30,800円TOWNS PAINT V1.1

X68000シリーズ

各12,180円三国志II, サイレントメビウス, 提督の決断, 各10,580円遙かなるオーガスタ, 銀河英雄伝説IIDX+Set, ファンタジーIV, バトル, 沈黙の艦隊, パワーモンガー, 各8,480円イース, 続・ダンジョンマスター, 各8,100円出たな!ツインビ, アルシャーク, ゼノン2, 大戦略III'90, 生中継68, パロディウスだ!, 黄金の羅針盤, シム・シティ, ガンダムクラシックOP, 天下統一, エメラルドドラゴン, イメージファイト, レミングス, ロードス島戦記, ドラッケン, マーブルマットネス, めぞん一刻完結編, 水滸伝, 信長・群雄伝, 伊忍道, 大航海時代, プロサッカー68, ヴァルスナーグ戦乱, 8,980円F15ストライクイーグルII, 7,650円ボナンザブラザーズ, 各7,480円ジェノサイド2, 飛翔鮫, ワールドゴルフIII, ファランクス, ジーザスII, ラグーン, ナイアス, キャメルトライ, アクアレス, エアーコンバット, ファーストクィーンII, ソルフィース, サイバリオン, 闇の血族・完結編, D-Again, グラナダ, A-JAX, ビースト2, メルヘンメイズ, イースIII, ブルトンレイ, ドラゴンピンク, ドラゴンスピリット, メタルサイト, ラプラスの魔, ダウンタウン熱血物語・サッカー編, 各6,630円CODE-ZERO, 煩悩予備校2, ジョーカー2, 星の砂物語2, 麻雀遊園地, キャンキャンバニースピリッツ, 私をゴルフに連れてって, BEAST, サイバーコア, ドラゴンナイトII, FOXY2, NIKO2, 全開電飾, コラムス, まぁじゃん2, アルテミス, 麻雀クリニック増刊号, ELLE(エル), XIX(ギゼ!), ナイキ, シャングリラ, 狂った果実, 各6,280円スターウォーズ, レビュー, スライス, 各5,830円舞(まい), CAL, DE-JA, RAY-GAN, D・S・P・SG set・2・3, キサナ, リップスティックAD, ランスII・III, 星の砂物語, 2069AD, ドラゴンナイト, 闘神都市, ブランマーカー, SAP特殊行動警察, テトリス, フェアリーランドストーリー, ストロベリー大戦略, 各4,180円ブルトンレイシナリオ3, 2,600円ナグドライブ, 各16,800円テラッツオ, プリントショップVer2.0, サイバーノート, マジックパレット, 37,800円CコンパイラV2.0, 26,300円マルチワード, 15,980円MUSIC-PRO(MIDI版は24,500円)

MSXシリーズ

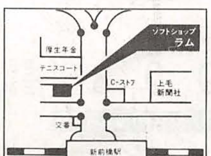
各12,180円三国志II, 提督の決断, View CALC, 各10,530円銀河英雄伝説IIDX+set, グラフサウルスV2.0 各9,980円伊忍道Ⓡ, 武将風雲録Ⓡ, 大航海時代Ⓡ, 各8,330円伊忍道, 武将風雲録, 幻影都市(ターボR), ロイヤルブラッドⓇ, ロードス島戦記, 麻雀刺客, 水滸伝, ランペルール, ウイザードリイ# I〜#III, SDスナッチャー, 各7,480円ディスクステーション#32, 華麗なる人生, アウターリミッツ2, 聖戦士ダンバイン, エメラルドドラゴン, スーパー大戦略, ポッキー2, サークII, ドラゴンスレイヤー, 各6,630円ピーチアップ総集編2(笑), FRAY, ガゼルの塔, ドラゴンナイトII, グレイテストドライバー, 君だけに愛を, NIKO2, ジョーカーII, スィートエモーション, アルテミス, ギゼ!, キャンキャンバニーSP, ロイヤルブラッド, 各5,830円三国英傑伝, ドラゴンアイズ, サナトス, CAL, ドラゴンナイト, ランス, ランスII, 舞, 闘神都市, D・P・S・SG set2, set3, 星の砂物語, ドラゴンクイズ, ピーチアップ総集編, 各4,980円D・P・S, バーディワールド, 各4,180円スーパーピンクソックス, 各3,330円ピーチアップ1〜8号, アウトサイドストーリー, あやよさんII, ロードス島戦記福神漬, 各3,180円ピンクソクスマニア, プレゼンツ, どくふんスペシャル, 各2,460円ピンクソックス1〜3号, (4〜8号各3,180円), 各1,700円D・S各号, 各2,610円D・S#20, #22, 6,100円文書作左衛門, 6,990円はがき書右衛門, 24,980円HAL NOTE, 16,800円msx-C Ver1.1, 25,800円μSIOS, 16,900円μPAC, 10,280円msx Data Pack, 3,080円msx-C入門上・下 12,580円msx DOS2TOOLS, G-CALC,

PC-8801シリーズ

各12,180円三国志II, 提督の決断, MUSIC LALF, 各10,530円ヨーロッパ戦線, LALF(グラフィック), 各8,330円FORMULA・C・M・S, ウルティマV(VA), バーズティル(VA), プールオブレジデンス(MR), 各8,100円天下統一88, 信長の野望シリーズ各種, 大航海時代, ランペルール, 銀河英雄伝説II, 天と地と, ガンダムタクティカルOP, 幻影都市, 各7,280円ダイナソア, ほっぷるメイル, ヴェインドリーム, ピュアマイドール, C版大戦略II, 電脳学園II, ポッキーII, ドラゴンスレイヤー, 各7,480円ファングス, ジーザスII, プロンティス, 各6,630円ガゼルの塔, グラムキャッツ, R-タイプ(VA), ファイナルクライシス, ロイヤルブラッド, NIKO2, コラムス, フレイ, G戦略, 各5,830円ランス, ランスII, ドラゴンアイズ, 殺しのドレス2, RAY-GUN, クロッキー, トリロジー, フォトクラブ, ピアス, CAL, ダ・ピンチ, 各4,980円ソープランドストーリーII, あぶないてんぐ伝説(VA), 各3,330円美少女写真館番外編, あやよさんII,

ハード・周辺機器

59,800円NEO-GEO+鉞狼伝説, 13,800円セガメガドライブ, 20,500円サイバースティック, 49,800円PCエンジンDUO, 11,800円ファミコン本体, 21,300円スーパーファミコン, 39,800円ネオジオ本体, 31,800円モデムMD24FB5V(オムロン), 7,100円XAV-IS, 5,180円XE-1・ST2, 8,330円JB・KING(SFC用ジョイスティック), 20,500円X68000用1MB増設ラムボード(I/Oデータ), 11,800円XE-1AP, 8,230円XE-1PRO, 4,280円XMD-1RGB, 2,680円アベニューパット3, ラム特価−サウンドキャンバス, ミュージ郎300, 500, 16,800円X68MIDIボード, 2,380円キーボードカバー, 各3,380円フロッピーケース3.5"150入, 5"180入, 生ディスク−マクセル, 3m5"2HD1,000円, ノーブランド1枚, 3.5"DD150円, 5"2HD70円, クリーニングディスク5"3.5"各980円,



駅より徒歩2分

ソフト・ハード通販お申込方法

- 上記の価格には消費税３％が含まれています。御注文はTELかハガキで。

送金方法
- 現金書留の方は中に、商品名、機種名、金額明細、住所、氏名、TELを書いて同封して下さい。（振替口座の方は通信欄に記入）
  郵便振替口座番号は 宇都宮1-5733 名称 ソフトショップラム
- 代金引換の方は送料の他に280円プラス。局留めの場合は申し出て下さい。配達日指定（日・祭を除く）は50円プラス。発送後のキャンセルは所定の手数料がかかります。
- 送料は1本以上、500g以下360円、1kg以下670円、1kg以上980円、多い場合は返金します。
- ネオ・ジオ、スーパーファミコン・セガ・PCエンジン・周辺機器・他については御問合せ下さい。
- 営業時間　火曜〜金曜12：00〜20：00、土曜11：00〜20：00、日祭10：00〜19：00
  定休日　祭日を除く毎月曜日
- 掲載されていない商品は御問合せ下さい。当店では中古ソフトの販売はしておりません。すべて新品です。

パソコン・AV専門店

ソフトショップ ラム

☎0272-53-7594　FAX0272-53-7594

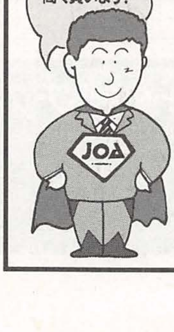
〒371 前橋市新前橋町１７−１３

ドカーンと高額 即金 買取り!

買取表 ●付属品が欠品の場合、査定金額が下がりますので電話にて確認して下さい。　●平成4年1月1日現在の価格です。

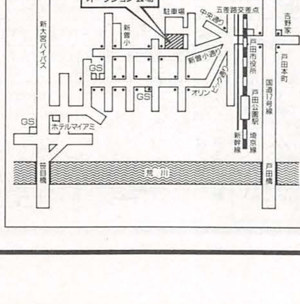
機種	価格	機種	価格	機種	価格
PC-9801VM2	¥25,000	PC-9801RS21	¥ 95,000	PC-9801NS-E	¥80,000
PC-9801VX2	¥40,000	PC-9801RS51	¥100,000	PC-KD854	¥15,000
PC-9801VX4	¥50,000	PC-9801RA2	¥110,000	PC-KD853	¥18,000
PC-9801VX21	¥50,000	PC-9801RA21	¥130,000	PC-KD854N	¥18,000
PC-9801VX41	¥65,000	PC-9801RA5	¥130,000	PC-KD853N	¥20,000
PC-9801RX2	¥70,000	PC-9801RA51	¥150,000	FACOM K-10シリーズ	高額買取
PC-9801RX4	¥80,000	PC-9801N	¥ 30,000	NEC 3100シリーズ	高額買取
PC-9801RX21	¥75,000	PC-9801NV	¥ 45,000		
PC-9801RX41	¥85,000	PC-9801NS	¥ 60,000		

- 当社は買取りのみおこなっております。販売はおこなっておりません。
- 価格は変動しますのでTELにてご確認ください。



ご注意

パソコンの買取査定方法は下記の4点で査定致します。
①付属のシステムディスクが無い場合
　−15000円引き
②付属のケーブルが無い場合
　−1000円〜3000円引き
③マニュアルが欠品の場合　注)1
　1冊1500円〜3000円引き
④商品が破損している、外観が著しく汚れている場合
　破損大→メーカー修理(有償)
　破損小→パーツ代を請求します
　汚　れ→5000円引き
以上4点ですが買取価格がマイナスになる時は500円〜1000円買取となります。
注1) ●ディスプレイの買取時はマニュアル欠品でも欠品扱とはなりません!!原則として完全に壊れている商品もしくは盗難品と思われるものは買取をお断りすることが有りますのでご了承下さい。
●中古価格は常時変動しますので電話にて再度ご確認をお願い致します。



パソコン買取り専門店

日本OAオークション

〒335 埼玉県戸田市新曽南1丁目6番5号

TEL. 0484(33)3555

FAX. 0484(46)0902

好評発売中！

リコー・My Riport NL-3Ai対応

ワープロ文例集

ワープロ文書宝の山

定価1,600円（税込） A5判／195ページ

イージー・コンピュータ・システム編



すぐに使える！
ビジネス文例

ビジネス文書（社内）
- 計画書
- 指示書
- 議事録
- 稟議書
- 依頼書
- 通達文
- 通知書
- 採用通知
- 不採用通知
- 送付案内
- 辞令
- 誓約書
- 始末書
- 報告書
- 出張申請書
- 休暇届
- 休出届

- ことづけメモ
- ミーティング通知
- ＦＡＸ送信表
- 賞状

ビジネス文書（社外）
- 通知書
- 申込状
- 承諾状
- 確認状
- 照会状
- 勧誘状
- 陳謝状
- 交渉状
- 謝絶状
- 弁明状
- 督促状
- 依頼状
- 抗議状
- 反駁状
- 案内状
- 送付案内状
- 依頼書（社外）
- お祝い状
- 季節の挨拶状
- 法律文書／会社登記
- 法律文書／商標登録
- 法律文書／契約書
- 法律文書／覚書
- 法律文書／念書
- 法律文書／委任状

ワープロハガキ
歳時記

- 年賀状
- バレンタインカード
- 転居通知
- 入学祝
- ＯＢ会案内状
- 結婚式案内状
- 暑中見舞
- 残暑見舞
- 句会の案内
- パーティーの案内状
- 温泉旅行の案内状
- X'masカード
- 出産通知
- 寒中見舞
- 喪中の通知
- 電話番号変更の通知

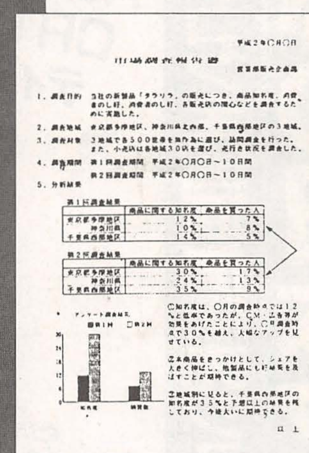
※なお、本書で紹介した文書およびイラストを収録した文書フロッピーディスク『ワープロ文例集、文書フロッピー』も発売中。

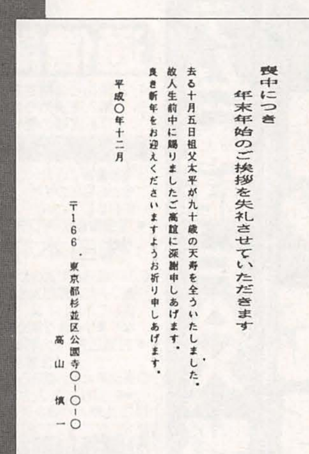
定価：3,000円（税込）

問い合わせ先：イージー・コンピュータ・システム
FAX(03)3262-6728まで

すぐに役立つビジネス文書54例とパーソナル文書22例の作成方法を解説!!







▲掲載見本

▶全国書店で販売しております。

電波新聞社 出版販売部

〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電話(03)3445－６１１１（大代）

買って安心
使って便利!!

日本マイコン流通センター

信頼と安心の日本マイコン流通センター

中古パソコン・新品パソコン全国通信販売システム（電話、FAX、郵便、パソコン通信）

中古パソコン買取り・下取り・販売



全国どこでもお申込みはお電話一本!!

パソコン・ワープロ・CRT・プリンター・ディスク・ソフト 他



通信販売の詳しいお申し込み方法

★まずはお電話をおかけ下さい
（当社広告の1ページ目～6ページ目まですべてに対応）

1. お電話で金額をお確かめ下さい。広告のお値段よりも更に安くなる場合があります。
2. ご購入を決められましたらお電話にてお客様の住所・氏名・電話番号などをお知らせ下さい。当社よりお客様の受付番号をお伝え致します。

東京03(3463)4455/大阪06(364)1258
福岡092(751)3901/仙台022(261)0929

現金支払いの場合

①現金書留で送金いただく場合、お近くの郵便局より現金書留にてご送金して下さい。現金書留の中には代金とお客様の住所・氏名・電話番号と、お電話でお伝えした受付番号を記入した紙（何でも結構です）を同封して下さい。

●現金書留の送り先　〒150 東京都渋谷区神南1-20-13　第一工業ビル
㈱日本マイコン流通センター　渋谷公園通り事務センター　☎03-3463-4455㈹

②銀行振込みで送金いただく場合、お近くの銀行、又は信用金庫ならどこからでもお振込みになれます。又、振込みには即日入金の確認が可能な電信扱いをご利用下さい。詳しくは、お近くの銀行、信用金庫でご確認して下さい。又、当社口座（下記の4口座）と同じ銀行がお近くにある場合は同じ銀行からお振込みになりますとより早く入金が確認出来ます。

●お振込先　（大和銀行 渋谷支店㊢6400197）（太陽神戸三井銀行 渋谷支店㊢5546936）（住友銀行 渋谷東口支店㊢1133110）（協和埼玉銀行 渋谷支店㊢451454）

③郵便局よりお振込みの場合、お近くの郵便局よりお振込みになれます。●郵便振替口座 東京6-168261

➡ 当社にて入金確認次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。

◎ご注意＝代金を現金書留や、お振込などでご送金いただく際は、おつりのないように、お送り下さい。

クレジット支払いの場合

①お電話にて住所・氏名・電話番号の他に、生年月日、お勤め先などをうかがいます。未成年者の方は、保護者の方のお名前をうかがいますので保護者の方の承認をうけてからお申し込み下さい。

②クレジットの手続きは当社が代行致します。お客様には確認のためのお電話を一度さしあげ、指定の書類（当社より郵送）にお名前のご記入と捺印をしていただくだけです。

➡ 手続きが終り次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。お支払いは原則として商品到着後約2週間～1ヶ月後からとなります。

その他の申し込み方法

①広告にすでに価格が表示されている商品（ただし、限定品と中古品は在庫を確認して下さい）は現金書留にて、商品名・販売価格を記入した紙（何でも結構です）を同封の上直接代金をお送りいただいても結構です。入金確認次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。

②下取りにて買替え、又は買取りのみをご希望の方は、お電話にて確認の上お申込み下さい。

③FAXにてのご注文もお受け致します。03-3463-2394までお送り下さい。折返し当社よりFAXにて連絡さしあげます。

④特にお急ぎでない方は、「見積り依頼」と、お電話にてお申込み頂ければ、見積りと申込書、契約内容などを説明した書類をお送り致します。

分割払い取扱い提携会社　オリックスクレジット　日本信販　JACS　オリエント　日総信

カード取扱い提携会社　アメックス　JCB　VISA　UC　DC　日本信販

高～い修理代がぜ～んぶ無料（タダ）!

アフター万全「安心の総合保険つき!」

なんと、お客様の不注意による故障でもOK! もちろん盗難や火災でも安心!



日本マイコン流通センターでお買い上げのパソコンおよび周辺機器には安心の総合保険がセットされています。あらゆる故障に対して修理代金が補償されており、盗難の場合は代替品をお届け致します。（但し、商品1点ごとに20万円以上のものに限る。なお20万円未満の商品でも安い保険料で同様のサービスが受けられます。）

買って安心 使って便利!!

日本マイコン流通センター

中古販売のページ

中古クレジット大歓迎・中古全国通信販売・クレジットカードOK・中古品交換制度・下取り交換OK！

チャンス!! 半期に1度の中古激安フェアー

今月の特選中古品①

NEC PC-9801VX21



定価￥433,000

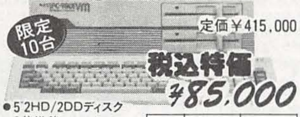
限定10台

税込特価 ￥149,000

- 5″2HD/2DDディスク2基搭載
- 80286 CPUを搭載
- 640Kバイトメモリー

回数	1回目	2回目以降
12回	￥14,335	￥13,800
24回	￥ 9,410	￥ 7,300
60回	￥ 8,745	￥ 3,400

NEC PC-9801VM2



定価￥415,000

限定10台

税込特価 ￥85,000

- 5″2HD/2DDディスク2基搭載
- V30 CPUを搭載
- 384Kバイトメモリー
- 98初心者は、まずVM2から！

回数	1回目	2回目以降
10回	￥9,375	￥9,300
15回	￥7,425	￥6,300
30回	￥5,950	￥3,400

NEC PC-9801VM4



定価￥830,000

限定10台

税込特価 ￥118,000

- 20メガハードディスク内蔵
- 5″2HD/2DDディスク2基搭載
- 384Kバイトメモリ実装
- CPUは16ビット(8MHz)

回数	1回目	2回目以降
10回	￥13,110	￥12,900
15回	￥ 9,550	￥ 8,800
36回	￥ 5,770	￥ 4,100

メーカー・商品名	定価(円)	特価(円)
パソコン本体		
NEC PC-9801NS/E40(98ノートSX/E、40メガHDD内蔵)	418,000	258,000
NEC PC-9801NS/E20(98ノートSX/E、20メガHDD内蔵)	378,000	228,000
NEC PC-9801NS/E(98ノートSX/E)	278,000	185,000
NEC PC-9801NS20(98ノートSX、20メガHDD内蔵、新品限定)	448,000	238,000
NEC PC-9801NS20(98ノートSX、20メガHDD内蔵)	448,000	198,000
NEC PC-9801NS(98ノートSX)	298,000	155,000
NEC PC-9801NV/B(98ノートNTブルー、MS-DOS付、新品限定)	278,000	180,000
NEC PC-9801NV(98ノート)	248,000	135,000
NEC PC-9801N(98ノート)	248,000	105,000
NEC PC-9801T/F5(32ビットラップトップ、40メガHDD内蔵、カラー液晶)	1,150,000	498,000
NEC PC-9801LS5(32ビットラップトップ、40メガHDD内蔵)	866,000	358,000
NEC PC-9801LS2(32ビットラップトップ)	628,000	198,000
NEC PC-9801LX5C(カラー液晶ラップトップ、40メガHDD内蔵)	748,000	298,000
NEC PC-9801LX4(ラップトップ、20メガHDD内蔵)	588,000	188,000
NEC PC-9801LX2(ラップトップ、人気機種)	448,000	148,000
NEC PC-9801LV22(ラップトップ)	378,000	128,000
NEC PC-9801LV21(ラップトップ)(超目玉特価品)	345,000	108,000
NEC PC-98HA(ハンディパソコン)	198,000	69,800
NEC PC-98LT/11(ラップトップ)	238,000	49,800
NEC PC-98LT/1(ラップトップ)	238,000	44,800
NEC PC-98XL/4(20メガHDD内蔵)	835,000	218,000
NEC PC-9801DA5/U5(32ビット、40メガHDD、超特価品)	598,000	309,000
NEC PC-9801DA2/U2(32ビット、超特価品)	448,000	248,000
NEC PC-9801DS2/U2(32ビット)	358,000	218,000
NEC PC-9801DX2/U2	318,000	178,000
NEC PC-9801RA21(32ビット)	498,000	235,000
NEC PC-9801RA5(32ビット、40メガHDD内蔵)	698,000	265,000
NEC PC-9801RA2(32ビット)	498,000	225,000
NEC PC-9801RS21(32ビット)	398,000	215,000
NEC PC-9801RX21	338,000	165,000
NEC PC-9801RX2	398,000	159,000
NEC PC-9801VX41(20メガHDD内蔵)(超目玉特価品)	630,000	169,000
NEC PC-9801VX21(超目玉特価品)	433,000	149,000
NEC PC-9801VX2	433,000	135,000
NEC PC-9801VM21	390,000	119,000
NEC PC-9801VM11	328,000	128,000
NEC PC-9801VM4(マニュアル無しの為超特価、20メガHDD搭載)	830,000	118,000
NEC PC-9801VM2(別売り256K-RAM￥8,900有り)	415,000	85,000
NEC PC-9801VF2	348,000	58,000
NEC PC-9801M2(別売り512K-RAM￥9,800有り)	415,000	39,800
NEC PC-9801F2(別売り512K-RAM￥9,800有り)	398,000	26,800
NEC PC-98DO	298,000	118,000
NEC PC-98DO＋	278,000	168,000
NEC PC-9801CV21(カラーモニター一体型)	355,000	175,000
NEC PC-9801ES2	448,000	218,000
NEC PC-9801EX2	348,000	168,000
NEC PC-9801EX4(20メガHDD内蔵)	448,000	199,000
NEC PC-9801EX4(20メガHDD内蔵、新品限定)	448,000	228,000
NEC PC-9801UX21	348,000	145,000
NEC PC-9801UF	218,000	129,000
NEC PC-9801UR/20(20メガHDD内蔵、RAMドライブ)	348,000	185,000

メーカー・商品名	定価(円)	特価(円)
NEC PC-9801UV21	318,000	95,000
NEC PC-9801UV11	265,000	105,000
NEC PC-9801UV2	318,000	85,000
NEC PC-9801U2	298,000	25,000
NEC PC-9801E(別売り512K-RAM￥9,800有り)	218,000	22,000
NEC PC-9801(別売り512K-RAM￥9,800有り)	298,000	18,000
NEC PC-88VA3(中古ゲームソフト3本付)	398,000	95,000
NEC PC-88VA2(中古ゲームソフト3本付)	298,000	75,000
NEC PC-88VA(超特価品、中古ゲームソフト3本付)	298,000	42,800
NEC PC-8801MC2(CD-ROM標準装備)(中古ゲームソフト3本付)	199,000	55,000
NEC PC-8801MC1(中古ゲームソフト3本付)	169,000	45,000
NEC PC-8801MA2(中古ゲームソフト3本付)	168,000	37,800
NEC PC-8801MA(中古ゲームソフト3本付)	198,000	31,800
NEC PC-8801MH(中古ゲームソフト3本付)	208,000	30,000
NEC PC-8801MKIIMR(中古ゲームソフト3本付)	238,000	26,800
NEC PC-8801FE2(中古ゲームソフト3本付)	119,000	55,000
NEC PC-8801FE(中古ゲームソフト3本付)	129,000	45,000
NEC PC-8801FA(中古ゲームソフト3本付)	168,000	30,000
NEC PC-8801FH30(中古ゲームソフト3本付)	168,000	25,800
NEC PC-8801FH30(B)(中古ゲームソフト3本付)	168,000	23,800
NEC PC-8801MKIIFR30(中古ゲームソフト3本付)	178,000	21,800
NEC PC-8801MKIISR30	258,000	30,000
NEC PC-8801MKII30	275,000	17,800
NEC PC-8801MKII30相当品	275,000	15,800
NEC PC-8801MKII20	225,000	12,800
NEC PC-8801MKII10	168,000	9,800
NEC PC-8801	228,000	8,000
NEC PC-8001MKIISR	108,000	7,900
NEC PCエンジン	24,800	7,980
NEC PCエンジンコアグラフィックス	24,800	11,800
NEC PCエンジンスーパーグラフィックス	39,800	16,800
エプソン PC-386S-STD(32ビット、新品同様)	498,000	298,000
エプソン PC-386M-STD(32ビット)	328,000	185,000
エプソン PC-386LS-H40(32ビットラップトップ、40メガHDD、新品)	763,000	318,000
エプソン PC-386LS-H40(32ビットラップトップ、40メガHDD)	763,000	299,000
エプソン PC-386Note-A(32ビット、Note型)	268,000	159,000
エプソン PC-386Note-W-2(32ビット、Note型、2ドライブ)	278,000	179,000
エプソン PC-386BOOK・L(32ビット、BOOK型)	378,000	248,000
エプソン PC-386-STD(32ビット)	598,000	218,000
エプソン PC-386V-STD(32ビット)	498,000	228,000
エプソン PC-386V-STD(32ビット、新品限定)	498,000	238,000
エプソン PC-386VR-STD(32ビット)	348,000	198,000
エプソン PC-286STD(モデル0)	357,000	108,000
エプソン PC-286VS-STD	388,000	158,000
エプソン PC-286VX-STD(20MHz高速CPU)	348,000	178,000
エプソン PC-286VX-STD(20MHz高速CPU、新品限定)	348,000	198,000
エプソン PC-286VG-STD	268,000	135,000
エプソン PC-286VF-STD	298,000	125,000
エプソン PC-286VE-STD	298,000	115,000
エプソン PC-286V-STD	298,000	105,000
エプソン PC-286V-H20(20メガHDD内蔵)	433,000	125,000
エプソン PC-286C-STD(PC-Club)	168,000	95,000

メーカー・商品名	定価(円)	特価(円)
エプソン PC-286US-STD	268,000	109,000
エプソン PC-286UX-STD	268,000	128,000
エプソン PC-286LS-STD(ラップトップ)	478,000	178,000
エプソン PC-286L-STD-S(ラップトップ)	318,000	98,000
エプソン PC-286L-STD-N(ラップトップ)	348,000	105,000
エプソン PC-286LE-STD(ラップトップ)	368,000	115,000
エプソン PC-286LE-STD(ラップトップ、新品限定)	368,000	138,000
エプソン PC-286LE-H20(20メガHDD内蔵)	503,000	145,000
エプソン PC-286LE-H40(40メガHDD内蔵、新品限定)	593,000	189,000
エプソン PC-286LF-STD(ラップトップ)	388,000	135,000
エプソン PC-286BOOK-STD	258,000	129,000
エプソン PC-286BOOK-H20(20メガHDD内蔵)	378,000	149,000
エプソン PC-286NOTE-F	198,000	118,000
東芝 J3100SS-001(ダイナBOOK)	198,000	69,800
東芝 J3100SS-002(ダイナBOOK、2FDD仕様)	228,000	89,800
東芝 J3100SS-02E(ダイナBOOK、20メガHDD内蔵)	328,000	128,000
東芝 J3100SS-02E(ダイナBOOK、20メガHDD内蔵、新品限定)	328,000	158,000
東芝 J3100SL-002(16ビットラップトップ、2FDD仕様)	298,000	69,800
東芝 J3100SL-011(16ビットラップトップ、10メガHDD内蔵)	398,000	89,800
東芝 J3100SL-021(16ビットラップトップ、20メガHDD内蔵)	448,000	128,000
東芝 J3100SX-001(ダイナBOOK286)	258,000	138,000
東芝 J3100SX-002(ダイナBOOK286、2FDD仕様)	298,000	158,000
東芝 J3100SX-021(ダイナBOOK286、20メガHDD内蔵)	368,000	178,000
東芝 J3100GL-041(16ビットラップトップ、40メガHDD内蔵)	698,000	189,000
東芝 J3100GS-001(ダイナブック286GS)	198,000	108,000
東芝 J3100GS-021(ダイナブック286GS、20メガHDD内蔵)	498,000	148,000
東芝 J3100GT-002(32ビットラップトップ、2FDD仕様)	498,000	168,000
東芝 J3100GT-041A(32ビットラップトップ、40メガHDD内蔵)	598,000	228,000
東芝 J3100GX-041(32ビットラップトップ、40メガHDD内蔵)	848,000	298,000
東芝 パソピア16(16ビット、5″ドライブ2基仕様、PA7162CRT付)	566,000	28,000
シャープ CZ-600C(X68000)(中古ゲームソフト1本付)	398,000	105,000
シャープ CZ-601C(X68000ACE)(中古ゲームソフト1本付)	319,800	118,000
シャープ CZ-602C(X68000EXPERT)(中古ゲームソフト1本付)	356,000	138,000
シャープ CZ-603C(X68000EXPERTII)(中古ゲームソフト1本付)	338,000	158,000
シャープ CZ-604C(X68000Super)(中古ゲームソフト1本付)	348,000	168,000
シャープ CZ-604C(X68000Super、新品限定品)	348,000	178,000
シャープ CZ-611C(X68000ACE-HD)(中古ゲームソフト1本付)	399,800	158,000
シャープ CZ-612C(X68000EXPERT-HD)(中古ゲームソフト1本付)	466,000	178,000
シャープ CZ-613C(X68000EXPERTII-HD)(中古ゲームソフト1本付)	448,000	198,000
シャープ CZ-623C(X68000Super-HD)(中古ゲームソフト1本付)	498,000	208,000
シャープ CZ-623C(X68000Super-HD、新品限定品)	498,000	228,000
シャープ CZ-634C(X68000-XVI)(中古ゲームソフト1本付)	368,000	238,000
シャープ CZ-644C(X68000-XVI-HD)(中古ゲームソフト1本付)	518,000	278,000
シャープ CZ-652C(X68000PRO)(中古ゲームソフト1本付)	298,000	98,000
シャープ CZ-653C(X68000PROII)(中古ゲームソフト1本付)	285,000	108,000
シャープ CZ-662C(X68000PRO-HD)(中古ゲームソフト1本付)	408,000	138,000
シャープ CZ-663C(X68000PRO-II-HD)(中古ゲームソフト1本付)	395,000	148,000
シャープ CZ-663C(X68000PROII-HD、新品限定品)	395,000	158,000
シャープ CZ830C(X1twin)(PCエンジン装備)	99,800	34,800
シャープ CZ801C(X1C)/CZ803C(X1CS)	119,800	8,800
シャープ CZ802C(X1D、3″FDD内蔵)	119,800	8,800
シャープ CZ850C(X1turbo10)	118,000	12,800

中古パソコン3大メリット

かしこい人は中古パソコンを選ぶ!!

①とにかく安い！ 同じ予算で、より良い商品が買えます。または購入予定の機種を中古で買えば残ったお金でソフトなどが買えます！

②買い換えや売却にも断然有利！ 新品を買うと、箱を開けたその日から中古になってしまいます。中古ならば、最初から中古のまま！ つまり、新品を買っても、中古を買っても、あなたが売るときは同じ中古。損が少なく手放すことができます。

③万全のアフターサービス 中古だって、点検は万全です。㈱日本マイコン流通センターでは細部にわたる検査を行い、完璧な中古品を販売いたします。もちろん保証書もついてます。希望の方には、さらに盗難や事故の故障にも対応する「パソコン総合保険」にも加入できます。

中古パソコン 月々￥3,000より

商品まとめてクレジットOK！ 自宅にいながら簡単にクレジットの手続きが出来ます

下取り差額クレジットOK
新品との組合せもできます
3回から60回まで

業界初の総合保険付き

1. 今、当社でお申し込みのお客様に1年間の総合保険が付きます。（但し、1商品￥200,000以上のものに限り1商品ごとに保険が付きます。
2. 1商品￥200,000以下の物でも保険料をお支払い頂ければ同様の保険に加入が出来ます。
3. 総合保険の内容は、火災、落雷、破裂、盗難、破損、輸送中の事故、取扱上の不注意などの偶然の事故による損害が補償の対象です。
4. 保証と補償の違いについて
   4-1）総合保険による「補償」は上記3の内容によります。
   4-2）保証書による「保証」は、商品不良や故障に対してその保証規定により無償修理を行なうもので、もちろんこの保証も付いてます。

お送り頂く当社の住所のご案内

現金書留や見積依頼、クレジット用紙のご返送、および申込書は、
〒150 東京都渋谷区神南1-20-13 第一工業ビル
㈱日本マイコン流通センター
渋谷公園通り事務センター

下取り品や修理申込品などの商品は、
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル
㈱日本マイコン流通センター
渋谷駅前パソコンSHOPへ、お送り下さい。
なお電話はすべて03(3463)4455(大代表)でOK！

全品リフレッシュ、検査済メーカータイアップ保証で安心、新品と組合せOK！ 夏・冬ボーナス2回払いOK！ ボーナス一括払いOK！

中古品代金引換配送OK！

消費税は内税だから安い！

（表示価格の他に消費税はいりません）

渋谷店、吉祥寺店にて中古パソコンバーゲン開催中!!

通信販売もOK！

※通信販売の詳しいお申し込み方法は当社広告1P目をごらん下さい。

※通信販売のお客様は渋谷店へお電話下さい。

買って安心 使って便利!! 日本マイコン流通センター

中古販売のページ

中古在庫数日本一！ 安心のアフターサービス

チャンス!! 半期に1度の中古激安フェアー

今月の特選中古品②

NEC PC-88VA



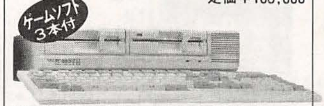
定価￥298,000

税込特価 ￥42,800

- 5"2HD/2Dディスク2基搭載
- 16ビット高速処理、ゲームやビジネスにも対応
- 最高級デジタルFMサウンド音源
- 人気の88用ソフトが動作します

回数	1回目	2回目以降
6回	￥8,082	￥7,500
10回	￥5,466	￥4,600
15回	￥3,350	￥3,200

NEC PC-8801FH30



定価￥168,000

- 5"2Dディスク2基搭載
- ステレオFM音源搭載
- 人気の88用ソフトの動作可能

税込特価 ￥25,800

NEC PC-8801MH



定価￥208,000

税込特価 ￥30,000

- 5"2HD/2Dディスク2基搭載
- FM音源標準装備
- 人気の88用ソフトが動作します

回数	1回目	2回目以降
3回	￥10,550	￥10,400
6回	￥ 5,450	￥ 5,300
10回	￥ 4,050	￥ 3,200

メーカー・商品名	定価(円)	特価(円)
シャープ CZ851C(X1turbo20)	248,000	22,800
シャープ CZ852C(X1turbo30)	278,000	25,800
シャープ CZ856C(X1turboII)	178,000	27,800
シャープ CZ862C(X1turbo40)	258,000	26,800
シャープ CZ870C(X1turboIII)	168,000	29,800
シャープ CZ880C(X1turboZ)	218,000	34,800
シャープ CZ881C(X1turboZII)	179,000	39,800
シャープ CZ888C(X1turboZIII)	169,800	48,000
シャープ MZ2521(スーパーMZ)	――――	39,800
シャープ MZ2861(3.5"98用ソフト使用可)	328,000	69,800
シャープ MZ2200	128,000	6,800
シャープ MZ80B	228,000	6,800
シャープ MZ5521(MS-DOSマシン)	388,000	19,800
IBM PS55/Note(5523-SJ4、40メガHDD内蔵)	368,000	168,000
IBM JX-5(5511-520)	398,000	39,800
富士通 FM-R-Card(990gノートパソコン)	238,000	89,800
富士通 FM-R50-NB1	238,000	138,000
富士通 FM-R50-NX-1A(32ビット)	258,000	168,000
富士通 FM-TOWNS1本体	348,000	75,800
富士通 FM-TOWNS1S本体(2ドライブ使用)	348,000	79,800
富士通 FM-TOWNS2本体	398,000	128,000
富士通 FM-TOWNS2H(40メガHDD内蔵)本体	548,000	178,000
富士通 FM-TOWNS20F本体	323,000	166,000
富士通 FM77-AV40EX	168,000	29,800
富士通 FM77-AV40	228,000	24,800
富士通 FM77-AV40SX	178,000	34,800
富士通 FM77-AV20EX	128,000	24,800
富士通 FM77-AV2	158,000	15,800
富士通 FM-7/NEW7	99,800	8,000
アップル マッキントッシュPLUS(キーボード付)	298,000	79,800
アップル マッキントッシュLC(2MB/HDD40)＋専用カラーCRT(新品限定)	468,000	289,000
SONY PCX-300H62(Q-L、250メガHDD内蔵、4メガRAM増設済、マウス付)	773,000	268,000
アタリ LYNX(カラー液晶付ポケットゲーム機)	29,800	9,800
セガ メガドライブ	21,000	8,500
セガ マスターシステム	16,800	3,800
セガ セガマークIII	15,000	3,000
電子手帳		
シャープ PA-9500(ハイパー電子手帳DB-Z、新品限定)	48,000	29,800
シャープ PA-8500(4桁表示電子手帳、ハードタイプ)	28,000	11,800
シャープ PA-7500(4桁表示電子手帳)	22,000	9,900
シャープ PA-7000(2桁表示電子手帳)	19,800	8,500
NEC PC-ET1(電子手帳)	34,800	16,800
カシオ DK-5000(電子手帳)	28,000	13,800
MSX、MSX2、MSX2+		
三洋 PHC-70FD(WAVY70FD、MSX2+)FDD×1	64,800	37,800
ソニー HB-T7(MSX2、パソコン通信機能内蔵)	59,800	24,800
ソニー HB-F1II(MSX2、英和辞典ソフト付)	29,800	18,800
ソニー HB-F1XDJ(MSX2+)FDD×1(英和辞典ソフト付)	69,800	44,800
ソニー HB-F1XDmkII(MSX2)FDD×1	49,800	34,800
ソニー HB-F1XV(MSX2+)FDD×1(英和辞典ソフト付)	69,800	49,800
ソニー HB-F500(MSX2)FDD×1	128,000	34,800
ソニー HB-F900(MSX2)FDD×2(ビデオ編集可)	148,000	59,800

メーカー・商品名	定価(円)	特価(円)
パナソニック FS-4000(MSX-32K)(漢字プリンター内蔵、ワープロパソコン)	106,000	18,000
パナソニック FS-4500(MSX2、漢字プリンター内蔵、ワープロパソコン)	108,000	29,800
パナソニック FS-4700F(MSX2、プリンター内蔵、ワープロパソコン)	158,000	49,800
パナソニック FS-A1(MSX2)	29,800	16,800
パナソニック FS-A1F(MSX2)FDD×1	54,800	34,800
パナソニック FS-A1FM(MSX2、モデム内蔵)FDD×1	84,800	39,800
パナソニック FS-A1FX(MSX2+)FDD×1(英和辞典ソフト付)	57,800	39,800
パナソニック FS-A1WX(MSX2+)FDD×1(英和辞典ソフト付)	69,800	44,800
パナソニック FS-A1WSX(MSX2+)FDD×1	69,800	49,800
パナソニック FS-A1MkII(MSX2)	29,800	18,800
ワープロ		
NEC 文豪ミニ50HD(MS-DOSコンバータ付)	158,000	59,800
NEC 文豪ミニ50CW(キャリーワード)	99,800	39,800
SONY プロデュース1000 プリンターセット	218,000	89,800
富士通 オアシスポケット(システム手帳機能内蔵、ポケットサイズ、新品限定)	128,000	89,800
富士通 オアシス30SX-JIS(12"CRT、システム手帳機能内蔵、24ドット印刷)	218,000	89,800
富士通 オアシス30SF2-JIS(12"CRT、48ドット印刷、3.5"FDD×2)	198,000	69,800
富士通 オアシス30LX-JIS(バックライト付液晶、3.5"FDD×1、48ピン印刷)	198,000	75,800
富士通 オアシス30LXII-JIS(バックライト付液晶、3.5"FDD×1、48ピン印刷)	188,000	85,800
富士通 オアシス30AFIIISX-JIS(48ドット印刷、3.5"FDD×2)	228,000	69,800
東芝 JW-95FG(ルポ95FG、56ピン熱転写プリンター、アウトライン、3.5"FDD)	198,000	85,800
三洋 SWP-700(12"CRT、3.5"FDD×1、144ピンマルチ印刷)	195,000	85,800
シャープ WV-500(ノート型、電子手帳カード対応)	118,000	34,800
シャープ WD-A330(バックライト付液晶、52ピン印刷、3.5"FDD×1)	185,000	79,800
シャープ WD-A600(9"CRT、3.5"FDD×1、48ピン印刷)	142,000	65,800
リコー マイリポートN10(9"CRT、3.5"FDD×1、B4印刷)	138,000	34,800
松下 FW-U1P503Ai(熱転写プリンター、ラップトップ、3.5"FDD)	178,000	74,800
松下 FW-U1S-PRO(カラー熱転写プリンター、3.5"FDD)	178,000	59,800
キヤノン PX-1(セパレートタイプ、3.5"FDD、24ピンプリンター付属)	69,800	34,800
キヤノン キャノワード4100(CRT、FDD、64ピンプリンター付)	398,000	99,800
キヤノン キャノワードα3スーパーII(CRT、56ピン熱転写プリンター付)	148,000	59,800
キヤノン キャノワードα335(12"CRT、3.5"FDD×2、56ピンB4印刷)	218,000	84,800
キヤノン キャノワードα500L(CW-TP42熱転写カラープリンター付)	208,000	84,800
ハードディスク・フロッピーディスク		
NEC PC-9881K(8"2D 2ドライブ)	320,000	15,800
NEC PC-9832-4W(PC9831-4W用増設FDD)	170,000	19,800
NEC PC-9831-MW(5"2HD 2ドライブ)	180,000	34,800
NEC PC-9832-MW(PC9831-MW用増設FDD)	180,000	29,800
NEC PC-9831-UW2(3.5"2DD 2ドライブ)	120,000	29,800
NEC PC-80S31(5"2D 2ドライブ)	168,000	25,800
NEC PC-8031-2W(5"2D 2ドライブ)	288,000	10,000
NEC PC8881(8"2D 2ドライブ)(PC98シリーズでも使用可能)	442,000	15,800
NEC PC8882(8"2D 2ドライブ)(PC8881用増設)	442,000	6,800
NEC CD-10(PC98シリーズ用CD-ROMドライブ)	68,000	36,800
NEC CD-101(PC98シリーズ用CD-ROMドライブ)	138,000	36,800
NEC CD-ROM2システム(PCエンジン用CD-ROMドライブ+I/Fセット)	57,800	29,800
アイテック IT-RL90(94メガHDD、RA・DA専用内蔵SCSI)	198,000	79,800
日本テクサ Station40S(40メガSCSIハードディスク、98用I/F付、新品限定)	98,000	55,000
アルトス カレント135(132メガSCSIハードディスク、98用I/F付、新品限定)	198,000	85,800
緑電子 PS-90(90メガSCSIハードディスク、98用I/F付)	158,000	78,000
緑電子 Little-F1(98用3.5"2HD 1ドライブ)	39,800	21,800
CRC CRC-HD2A(PC98用20メガハードディスク、I/F付)	89,800	29,800

メーカー・商品名	定価(円)	特価(円)
テクノジャパン SP-340EX(PC98用40メガハードディスク、I/F付)	99,500	45,800
ウインテック WD-40(PC98用40メガハードディスク、I/F付)	102,000	45,800
ウインテック HD-202(PC98用20メガハードディスク、I/F付)	98,000	29,800
エプソン HDD-20S(20メガハードディスク)	128,000	29,800
エプソン TF-10PC(5"2D 2ドライブ)	128,000	10,000
ロジテック LFD-550FM(5"2D 2ドライブ)	168,000	18,000
SONY HBD-20W(3.5"2DD 1ドライブ MSX用)	44,800	28,800
ヤマハ FD-03(3.5"1DD 1ドライブ MSX用)	――――	19,800
任天堂 ディスクシステム(ACアダプター付)	16,500	5,980
各社 PCシリーズ対応フロッピーディスク	――――	8,000より
データーレコーダー		
シャープ CZ-8RL1(X1シリーズ用)	26,800	12,000
各社 倍速機能つきレコーダー	――――	6,800より
各社 パソコンデーターレコーダー	――――	4,800より
漢字プリンター		
NEC PC-PR201(136桁、24ピン、ドット)	298,000	45,800
NEC PC-PR201CL(136桁、24ピン、カラードット)	298,000	59,800
NEC PC-PR201J(136桁、24ピン、カラードット)	215,000	99,800
NEC PC-PR201F(136桁、24ピン、ドット)	188,000	49,800
NEC PC-PR201H(136桁、24ピン、ドット)	288,000	69,800
NEC PC-PR201/45(136桁、24ピン、ドット)	95,000	59,800
NEC PC-PR201/60A(136桁、24ピン、カラードット)	158,000	98,000
NEC PC-PR201B(136桁、24ピン、ドット)	99,500	58,000
NEC PC-PR201G(136桁、24ピン、ドット)	158,000	65,000
NEC PC-PR201V(136桁、24ピン、カラードット)	298,000	89,800
NEC PC-PR201X(136桁、24ピン、カラードット)	275,000	128,000
NEC PC-PR201T(136桁、24ピン、カラー熱転写)	170,000	55,800
NEC PC-PR201TL(136桁、24ピン、カラー熱転写)	170,000	59,800
NEC PC-PR201TH(136桁、24ピン、カラー熱転写)	145,000	65,800
NEC PC-PR202(136桁、16ピン、ドット)	258,000	25,800
NEC PC-PR102TL(A4、24ピン、熱転写、携帯)	50,000	24,800
NEC PC-PR104(80桁、24ピン、ラインドット)	148,000	14,800
NEC PC-PR101(80桁、24ピン、ドット)	238,000	35,800
NEC PC-PR101L(80桁、24ピン、ドット)	158,000	39,800
NEC PC-PR101T(80桁、24ピン、カラー熱転写)	89,800	32,800
NEC PC-PR101TL2(80桁、24ピン、カラー熱転写)	83,800	36,800
NEC PC-PR101E(80桁、24ピン、ドット)	99,800	49,800
NEC PC-PR101F(80桁、24ピン、ドット)	158,000	42,800
NEC PC-PR150H(80桁、48ピン、カラー熱転写)	84,800	45,800
NEC PC-PR150V(80桁、48ピン、カラー熱転写)	99,800	49,800
NEC PC-PR406H(A4、24ピン、カラー熱転写、ハガキ対応)	94,800	44,800
NEC PC-PR406HS(A4、24ピン、カラー熱転写、ハガキ対応、スキャナー機能)	138,000	65,800
NEC PC-PR406S(A4、24ピン、カラー熱転写、スキャナー機能)	94,800	49,800
NEC PC-PR406M(A4、24ピン、熱転写、ハガキ対応)	54,800	35,800
NEC PC-PR406(A4、24ピン、熱転写)	99,800	34,800
NEC PC-PR405(A4、24ピン、熱転写)	69,800	25,800
NEC PC-8822(80桁、18ピン、ドット)	234,000	19,800
NEC PC-8825(80桁、24ピン、熱転写)	176,000	19,800
NEC PC-8027＋漢字ROM(80桁、18ピンドット)	128,000	12,800
NEC PC-8826＋漢字ROM(80桁、カラープロッタプリンター)	186,000	19,800
NEC NK-3618-22(80桁、16ピン、ドット)	234,000	16,800
NEC NM-4150(136桁、24ピン、カラードット、トラクター付)	245,000	115,000

中古品 代金引換 配送OK!

消費税は内税だから安い!

表示価格の他に消費税はいりません

全国どこでもお電話一本で簡単申込み

受付時間 AM10:00～PM7:00

通信販売 受付センター

日本マイコン流通センター

03(3463)4455 (ヨシココ)

通信販売 送金先

大和銀行 渋谷支店 ㊢6400197
住友銀行 渋谷東口支店 ㊢1133110
協和埼玉銀行 渋谷支店 ㊢451454
太陽神戸三井銀行 渋谷支店 ㊢5546936
郵便振込口座 東京6-168261
●口座名義／㈱日本マイコン流通センター

大阪受付 06(364)1258／福岡受付 092(751)3901／仙台受付 022(261)0929

24時間FAX 受付中

申込み、見積依頼、在庫の問合せなど………24時間FAX受付

FAX.03-3496-7267へお気軽にどうぞ! お客様のお名前、FAX番号を忘れずに記入して下さい。

㈱日本マイコン流通センター

渋谷店 年中無休 (AM10:00～PM7:00)

☎03(3463)4455
FAX.03(3463)2394
〒150 東京都渋谷区道玄坂 2-3-2 大外ビル5階

渋谷駅前店



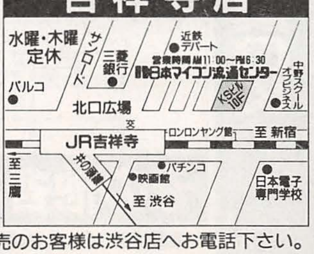
※通信販売の詳しいお申し込み方法は当社広告1P目をごらん下さい。

㈱日本マイコン流通センター

吉祥寺店 毎週水・木曜日定休 (AM11:00～PM6:30)

☎0422-21-9972
FAX.0422-21-9942
〒180 東京都武蔵野市吉祥寺本町 1-31-11 KSビル10階

吉祥寺店



※通信販売のお客様は渋谷店へお電話下さい。

買って安心 使って便利!! 日本マイコン流通センター

中古販売のページ

中古クレジット大歓迎・中古全国通信販売・クレジットカードOK・中古品交換制度・下取り交換OK!

中古品 代金引換 配送 OK!

消費税は内税だから安い!

(表示価格の他に消費税はいりません)

チャンス!! 半期に1度の中古激安フェアー

今月の特選中古品③

NEC PC-9801UV11



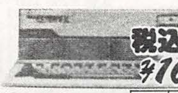
定価￥265,000

税込特価 ￥105,000

- 3.5"2HD/2DDディスク2基搭載
- FM音源標準装備
- 640Kバイトメモリー
- 小型A4サイズで場所をとりません

回数	1回目	2回目以降
12回	￥10,375	￥9,700
20回	￥6,950	￥6,100
36回	￥6,825	￥3,600

NEC PC-9801VX41



定価￥630,000

税込特価 ￥169,000

- 5"2HD/2DDディスク2基搭載
- 20メガハードディスク内蔵
- 80286CPUを搭載
- 640Kバイトメモリー

回数	1回目	2回目以降
15回	￥13,725	￥12,600
24回	￥10,210	￥8,300
60回	￥7,345	￥3,900

NEC PC-9801NS20



定価￥448,000

税込特価 ￥198,000

- 20メガハードディスク内蔵ノートパソコン
- 640Kバイトメモリーの他、1メガバイトの拡張RAMを装備
- 3.5"2HD/2DDディスク1基搭載
- 8階調液晶ディスプレイ搭載

回数	1回目	2回目以降
18回	￥13,500	￥12,600
24回	￥10,220	￥9,800
36回	￥8,970	￥6,900

メーカー・商品名	定価(円)	特価(円)
漢字プリンター		
NEC NM-9100II(80桁、18ピン、ドット)	198,000	16,800
NEC NM-9200RO(136桁、18ピン、ドット)	350,000	19,800
NEC NM-9300(80桁、24ピン、ドット)	253,000	24,800
NEC NM-9300S(80桁、24ピン、ドット)	253,000	29,800
NEC NM-9400S(136桁、24ピン、ドット)	310,000	39,800
NEC NM-9700(80桁、24ピン、カラードット)	163,000	59,800
NEC NM-9900(136桁、24ピン、カラードット)	298,000	64,800
NEC NM-9950(136桁、24ピン、カラードット)	245,000	74,800
NEC NM-9950II(136桁、24ピン、カラードット)	245,000	79,800
富士通 FMPR-204B(80桁、24ピン、カラー熱転写)	80,000	39,800
シャープ CZ-8PG2(136桁、24ドット、カラー、新品限定)	160,000	98,000
シャープ CZ-8PK8(136桁、24ピン、ドット)	152,000	65,800
シャープ CZ-8PK7(80桁、24ピン、ドット)	122,000	59,800
シャープ CZ-8PK5(80桁、24ピン、ドット)	129,000	46,800
シャープ CZ-8PC4(80桁、48ピン、カラー熱転写)	99,800	49,800
シャープ CZ-8PC3(80桁、24ピン、カラー熱転写)	69,800	34,800
シャープ CZ-8PC2(80桁、24ピン、カラー熱転写)	69,800	32,800
シャープ CZ-8PC1(80桁、24ピン、カラー熱転写)	69,800	31,800
シャープ MZ-1P11A(136桁、16ピン、ドット、MZシリーズ用)	345,000	12,800
エプソン HG2000PC(136桁、24ピン、インクジェット、ESC/P24-J83)	198,000	69,800
エプソン HG2500(136桁、24ピン、インクジェット)	248,000	55,000
エプソン AP-80K-PC(80桁、24ピン、熱転写)	69,800	28,000
エプソン AP-850PC(80桁、48ピン、カラー熱転写)	96,800	56,800
エプソン AP-800PC(80桁、48ピン、カラー熱転写)	99,800	52,800
エプソン AP-600PC(80桁、24ピン、カラー熱転写)	64,800	39,800
エプソン AP-550PC(80桁、24ピン、カラー熱転写)	69,800	36,800
エプソン AP-500PC(80桁、24ピン、カラー熱転写)	74,800	34,800
エプソン RP-80F/TIIK(80桁、9ピン、ドット)	189,000	14,800
エプソン SP-80PC+漢字ROM(80桁、16ピン、ドット)	62,800	14,800
エプソン MP-130K(136桁、24ピン、ドット)	298,000	19,800
エプソン UP-130K(136桁、24ピン、ドット)	290,000	29,800
エプソン VP-135K(136桁、24ピン、ドット)	148,000	56,800
エプソン VP-85K(80桁、24ピン、ドット、ESC/P)	118,000	34,800
エプソン VP-800PC(80桁、24ピン、ドット)	124,000	59,800
エプソン VP-2000PC(136桁、24ピン、カラードット)	158,000	79,800
キヤノン BJ-130J(NM)(136桁、インクジェット)	198,000	99,800
スター TR-24CL-f(A4、24ピン、カラー熱転写、富士通用)	69,800	24,800
ブラザー M1024P(80桁、24ピン、ドット、PCorMSX用)	118,000	29,800
富士通 MB-27411E(80桁、24ピン、ドット)	170,000	34,800
東芝 PWS-5271A(ダイナブックシリーズ用熱転写)	58,000	34,800
東京電子 LPR-24T(80桁、24ピン熱転写)	119,800	26,800
精工舎 GP-550E(80桁、16ピン、ドット、一部附属品無し)	99,800	8,000
精工舎 SL-80MK(80桁、24ピン、ドット)	118,000	14,800
SONY HBP-F1C(B4縦、24ピン、カラー熱転写、MSX用)	49,800	34,800
パナソニック FS-PC1(80桁、48ピン、カラー熱転写、MSX用)	59,800	39,800
パナソニック FS-PW1(80桁、24ピン、MSX用ワープロプリンター)	―	26,800
プリンター		
NEC PC-PR801(フルカラーイメージプリンター)	490,000	218,000
NEC PC-VC101(カラービデオコピー)	198,000	49,800
NEC PC-2021(PC2001用40桁サーマル)	23,800	9,800
NEC PC-6021(40桁サーマル)	39,800	9,800
NEC PC-6022(4色ボールペン印刷)	39,800	12,800
NEC PC-6023(A4サイズ、4色ペンプロッター)	79,800	9,800
NEC PC-8023(80桁、ドット)	158,000	8,000
NEC PC-8023C(80桁、ドット)	153,000	11,800
NEC PC-8024(80桁、ドット)	128,000	12,800
NEC PC-8824(80桁、熱転写)	128,000	14,800
NEC PC-8826(4色カラープロッター)	148,000	16,800
NEC PC-PR103(A4、ラインドット)	89,800	12,800
NEC PC-PR401(A4、サーマル)	49,800	10,800
NEC PC-PR402(40桁、サーマル、電池駆動式)	23,800	13,800
NEC PC-8027(80桁、ドット)	89,800	11,800
NEC PC-8821(80桁、ドット)	198,000	9,800
エプソン RP-80(80桁、ドット)	89,800	8,000
エプソン JP-80(80桁、カラードットプリンター)	158,000	10,000
シャープ CZ-8PD3(80桁、ドット)	59,800	16,800
シャープ CZ-800P(80桁、ドット)	142,800	9,800
シャープ MZ-1P02(80桁、ドット、MZ3500、5500、6500用、附属品無し)	138,000	5,000
シャープ MZ-1P14(80桁、ドット)	―	16,800
松下 KX-P1091N(80桁、ドット)	89,800	8,800
精工舎 GP-500F(80桁、ドット、FM用)	59,800	8,500
精工舎 GP-500MX(80桁、ドット、MSXシリーズ用)	59,800	9,000
精工舎 GP-700M(80桁、カラードット)	79,800	14,800
ソニー SMI-720(SMCシリーズ用)	―	9,800
カシオ FP-1012PR(エプソン製、80桁、ドット、附属品無し)	138,000	9,800
ロジテック KP-3000(PC用80桁、ドット、説明書無し)	98,000	5,000
ヤマハ PN-10(MSX用、ドット)	―	8,000
各社 PC.FM.X1.MSX対応プリンター	―	6,800より
ディスプレイ		
NEC PC-8052(2000文字、デジタル)	―	24,800
NEC PC-KD252(2000文字、デジタル)	49,800	22,800
NEC PC-KD551(4000文字、デジタル、0.39)	118,000	32,800
NEC PC-KD552K(4000文字、デジタル、0.42)	84,800	29,800
NEC PC-8853K(4000文字、デジタル、0.31)	118,000	35,800
NEC PC-KD853(4000文字、アナログ、0.31)	118,000	48,000
NEC PC-KD854(4000文字、アナログ、0.39)	89,800	42,800
NEC PC-KD862(4000&2000文字、アナログ、0.39)	99,800	44,800
NEC PC-KD863G(4000&2000文字、アナログ、0.39、PCエンジン)	138,000	58,000
NEC PC-KD863S(4000&2000文字、アナログ、0.39、スピーカー付)	118,000	54,000
NEC PC-KD882(4000文字、アナログ、0.31)	89,800	49,000
NEC PC-TV352(4000&2000文字、アナ&デジ&TV、0.42)	115,000	55,000
NEC PC-TV454(4000&2000文字、アナ&デジ&TV、0.35)	128,300	65,000
NEC N-5913L(4000文字、アナログ&デジタル、0.31)	138,000	49,800
NEC N-5924U(4000文字、アナログ、0.26、ハイレゾ対応)	233,000	118,000
シャープ CU21HD(21型、4000&2000文字、アナログ)	148,000	85,800
シャープ MD-12P1(4000文字、グリーンモニター)	39,800	12,800
シャープ 12M-13B(2000文字、グリーンモニター)	39,800	8,800
シャープ CU14GB(2000文字、デジタル)	49,800	19,800
シャープ CU14BD(4000&2000文字、アナログ、0.42)	64,800	35,800
シャープ CU14D1(4000&2000文字、デジタル)	108,000	35,800
シャープ CZ-600D(4000文字、2モードオートスキャン、アナログ、0.39)	129,800	64,800
シャープ CZ-603D(4000文字、2モードオートスキャン、アナログ、0.39)	84,800	45,800
シャープ CZ-613D(4000文字、2モードオートスキャン、アナログ、0.39、新品限定)	135,000	99,800
シャープ CZ802D(2000文字、デジタル、TV)	119,800	34,800
シャープ CZ820D(2000文字、デジタル、TV)	74,700	34,800
シャープ CZ855D(4000&2000文字、デジタル、TV)	112,700	48,000
シャープ CZ870D(4000&2000文字、デジタル、TV)	102,200	49,800
シャープ CZ880D(4000&2000文字、アナログ&デジタル、TV)	109,800	64,800
シャープ 14M-114C(4000文字、デジタル)	118,000	29,800
シャープ 14M-141C(2000文字、デジタル)	69,800	15,800
シャープ MZ-1D17(4000文字、デジタル)	124,000	29,800
シャープ MZ-1D22(4000文字/デジタル、2000文字/アナログ)	108,000	34,800
SONY KV-25DX1(25インチ、カラーTV、ビデオ入力3系統)	―	69,800
エプソン PC-286CD(4000文字、アナログ、0.31)	118,000	42,800
三洋 CMT-A14F1(2000文字、21ピンアナログ&8ピンデジタル)	64,800	34,800
三洋 CMT-141L(4000文字、デジタル、0.39)	118,000	29,800
三菱 XC-1498C(4000文字、アナログ、0.28)	99,800	42,800
富士通 FMD-PC231D(4000文字、デュアルスキャン)	89,800	39,800
富士通 MB-27331(4000文字、デジタル)	109,800	26,800
富士通 MB-27343(2000文字、デジタル)	79,800	16,800
ニデコ NH-14DE(4000文字、デジタル)	99,800	29,800
各社 4000文字カラー(アナログ、デジタル)	―	25,000より
各社 2000文字、1000文字カラー(アナログ、デジタル)	―	10,000より
モデム		
オムロン MD24FN4(98ノート用内蔵型、2400ボー)	39,800	23,800
AIWA PV-A1200MkII(1200ボー)	21,000	9,800
AIWA PV-2123(300ボー)	29,800	5,800
富士通 PM1200F(1200ボー)	21,000	9,800
エプソン PC286LMC(PC286L/LE/LF/386BL用モデムカード)	27,800	16,800
エプソン PCBMC(PC286BOOK用モデムカード)	32,800	19,800
エプソン PCNFMC(286NOTE・F用モデムカード、2400ボー、MNP4)	32,800	18,800
エプソン PCNTMC(PC386NOTE-A用、モデムカード)	32,800	19,800
スキャナーなど		
オムロン HS-40CL(カラーハンディスキャナー、PC98用)	69,800	35,800
エプソン NR-1000(スキャニオ、名刺自動入力装置)	350,000	258,000
エプソン GT-400(64階調、A4ハンディスキャナー)	99,800	54,800
エプソン GT-4000(A4フルカラースキャナー、1677万色)	198,000	118,000
その他の周辺機器		
シャープ CZ-6BE1B(CZ601/652等用1MB増設RAM)	61,000	16,800
ジャストシステム JS-EM201(EMS拡張2MB-RAMボード)	88,000	19,800
各社 PC98用FM音源ボード	―	8,000より
メルコ EMZ-1000(EMS専用1MB-RAMボード)	19,800	7,900
NEC VC-BS570(BSチューナー内蔵VHSビデオデッキ、2画面再生)(新品)	110,000	69,800
各社 業務用超コンパクトビデオデッキ(チューナー付)(特殊テープ使用)	228,000	8,000
SNE ギンガ286L(PC286/386シリーズ用テンキー)	15,800	4,800
SNE ギンガ98(PC98、PC286/386シリーズの一部テンキー、JOY端子付)	32,000	9,800
ローランド みゅーじ郎、みゅーじ君など	―	お電話にて
管理工学 桐 Ver2(98用5"2HD、新品限定)	98,000	39,800
管理工学 楓(98用5"2HD、新品限定)	48,000	19,800
デジタルファーム コラージュ(98用3.5"2HD、新品限定)	58,000	23,800
アンス 彩(サイクロン)(98用5"2HD、新品限定)	145,000	58,000
マイクロソフト マイクロソフト・チャート(98用5"2HD、新品限定)	48,000	19,800
ロータス 1-2-3R2.1J(FMR及びFMタウンズ用3.5")	98,000	35,800
ジャストシステム 花子(FMRシリーズ用3.5"、新品限定)	68,000	25,800
ジャストシステム 一太郎各種(PC98シリーズ用)	―	19,800より
各社 ファクシミリ及びコピー機(多数あります。)	―	25,800より

★中古商品は商品在庫や価格の変動が多いので、必ず、お電話で在庫と価格を確認し〔ご注文〕をお願い致します。
また、在庫切れの商品につきましては、〔予約申込〕もお受け致しております。

高級パソコンデスク

ストッパー式キャスター付　高級木製テーブル　全機種対応　強度バツグン

PD-120 (120cm巾)

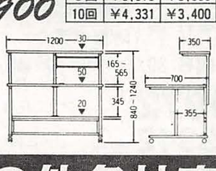
新品



定価￥40,000

税込特価 ￥31,900

回数	1回目	2回目以降
6回	￥5,973	￥5,600
10回	￥4,331	￥3,400



PD-99 (90cm巾)

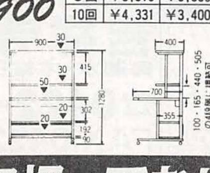
新品



定価￥40,000

税込特価 ￥31,900

回数	1回目	2回目以降
6回	￥5,973	￥5,600
10回	￥4,331	￥3,400



DS-7 (64cm巾)

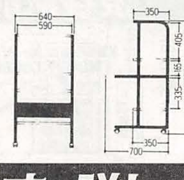
新品



定価￥29,800

税込特価 ￥13,800

●ほとんどのパソコンに対応



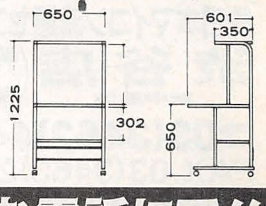
DS-31 (65cm巾)

新品



定価￥13,000

税込特価 ￥11,000



その他各社商品取扱っております。詳しくはお電話にて!!

※通信販売の詳しいお申し込み方法は当社広告1P目をごらん下さい。

※通信販売のお客様は渋谷店へお電話下さい。

FUJITSU FM TOWNSフェアー

フェアー記念特典付

注文番号 B-F700 FMタウンズ20F 基本激安セット



安すぎて表示できません!

	税別定価
FMタウンズ20F(本体)	¥323,000
FMT-KB101A/201A(専用キーボード)	¥10,000
FMT-DP533(チルト台付専用モニター)	¥69,800
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
税別定価合計	¥420,800

回数	1回目	2回目以降
20回	¥14,360	¥13,900
24回	¥11,820	¥11,800
36回	¥10,570	¥ 8,300
60回	¥ 9,890	¥ 5,500

注文番号 B-F701 FMタウンズ20F ゲーム三昧セット



税込処分特価 ¥285,600

	税別定価
FMタウンズ20F(本体)	¥323,000
FMT-KB107/207(10キー付キーボード)	¥30,000
FMT-DP533(チルト台付専用モニター)	¥69,800
シムアース(大人気シミュレーション)	¥12,800
XakII(サーク2)	¥ 9,800
サイレントメビウス(話題のゲームソフト)	¥14,800
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
税別定価合計	¥478,200

回数	1回目	2回目以降
20回	¥16,852	¥16,700
24回	¥15,564	¥14,100
36回	¥11,284	¥10,000
60回	¥11,868	¥ 6,600

注文番号 B-F702 FMタウンズ20F 中古基本激安セット



税込処分特価 ¥229,000

	税別定価
FMタウンズ20F(本体)(本体のみ中古品)	¥323,000
FMT-KB101A/201A(専用キーボード)	¥10,000
FMT-DP533(チルト台付専用モニター)	¥69,800
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
税別定価合計	¥420,800

回数	1回目	2回目以降
18回	¥15,150	¥14,600
30回	¥11,970	¥ 9,300
36回	¥ 9,685	¥ 8,000
60回	¥ 9,045	¥ 5,300

注文番号 B-F703 FMタウンズ40H 基本激安セット



安すぎて表示できません!

	税別定価
FMタウンズ40H(40メガHDD内蔵本体)	¥473,000
FMT-KB107/207(10キー付キーボード)	¥30,000
FMT-DP533(チルト台付専用モニター)	¥69,800
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
税別定価合計	¥590,800

回数	1回目	2回目以降
24回	¥17,810	¥17,800
30回	¥15,270	¥14,700
36回	¥13,135	¥12,600
60回	¥ 8,795	¥ 8,400

注文番号 B-F704 FMタウンズ80H 基本激安セット



税込処分特価 ¥488,000

	税別定価
FMタウンズ80H(80メガHDD内蔵本体)	¥623,000
FMT-KB107/207(10キー付キーボード)	¥30,000
FMT-DP533(チルト台付専用モニター)	¥69,800
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
税別定価合計	¥740,800

回数	1回目	2回目以降
24回	¥26,420	¥24,100
30回	¥20,240	¥20,000
36回	¥18,820	¥17,100
60回	¥13,040	¥11,400

1. **組合せ自由!!**
   当社ではセットのディスプレイに〔FMT-D533〕を採用しておりますが、ノングレア処理の高級タイプ〔FMT-DP531〕に変更すると全セットとも1万円プラスでOKです。
   なお、組合わせ自由ですのでお気軽にご相談してください。
2. **全品に安心の総合保険付き**
3. **故障の場合も富士通のサービスマンがお客様のご自宅へうかがいます。**
4. **初期不良は即、交換します。**
5. **当社は富士通FMタウンズ有力販売店です。安心してお求めになれます。**
6. **設置も安心!パソコンデスクプレゼント!**
   (ただしB-F702のセットを除く)
   パソコンデスクが不要なかたはソフト1本とキーボードカバーをプレゼント!

注文番号 B-F705 FMタウンズIIUX20 基本激安セット



安すぎて表示できません!

	税別定価
FMタウンズIIUX20(CRT一体型本体)	¥288,000
FMT-KB101A/201A(専用キーボード)	¥10,000
シムアース(大人気シミュレーション)	¥12,800
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
税別定価合計	¥328,800

回数	1回目	2回目以降
18回	¥16,000	¥15,700
30回	¥12,580	¥10,000
36回	¥10,190	¥ 8,600
60回	¥ 9,330	¥ 5,700

注文番号 B-F706 FMタウンズIICX20 基本激安セット



安すぎて表示できません!

	税別定価
FMタウンズIICX20(本体)	¥333,000
FMT-KB101A/201A(専用キーボード)	¥10,000
FMT-DP533(チルト台付専用モニター)	¥69,800
シムアース(大人気シュミレーション)	¥12,800
サイレントメビウス(話題のゲームソフト)	¥14,800
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
税別定価合計	¥458,400

回数	1回目	2回目以降
24回	¥19,392	¥17,100
30回	¥14,764	¥14,200
36回	¥15,202	¥12,100
60回	¥ 9,354	¥ 8,100

FM TOWNS電脳遊園地

日本マイコン流通センター渋谷店及び吉祥寺店にてフェアー開催中!!記念品を多数用意してご来店をお待ち致しております。尚、フェアー記念の特典は1月31日まで引き続きます。又通信販売でもBIGな特典があります。

FM TOWNSは、故障の際、サービスマンがうかがいます。

FM TOWNS 新品のページ

総合保険付

消費税は内税だから安い!

表示価格の他に消費税はいりません

全国どこでもお電話一本で簡単申込み

受付時間 AM10:00~PM7:00

通信販売受付センター 日本マイコン流通センター 03(3463)4455 (ヨシコココ)

通信販売 送金先

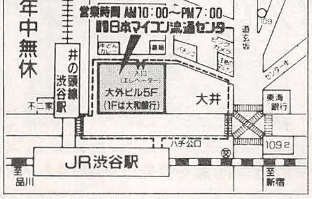
大和銀行 渋谷支店 ㊢6400197
住友銀行 渋谷東口支店 ㊢1133110
協和埼玉銀行 渋谷支店 ㊢451454
太陽神戸三井銀行 渋谷支店 ㊢5546936
郵便振込口座 東京6-168261
●口座名義/㈱日本マイコン流通センター

大阪受付 06(364)1258/福岡受付 092(751)3901/仙台受付 022(261)0929

24時間FAX受付中 申込み、見積依頼、在庫の問合せなど………24時間FAX受付
FAX.03-3496-7267へお気軽にどうぞ!お客様のお名前、FAX番号を忘れずに記入して下さい。

㈱日本マイコン流通センター
渋谷店 (AM10:00~PM7:00) 年中無休
☎03(3463)4455
FAX.03(3463)2394
〒150 東京都渋谷区道玄坂 2-3-2 大外ビル5階

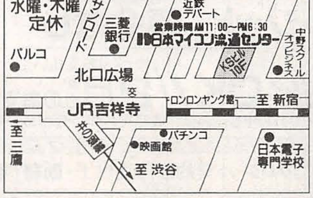
渋谷駅前店



※通信販売の詳しいお申し込み方法は当社広告1P目をごらん下さい。

㈱日本マイコン流通センター
吉祥寺店 (AM11:00~PM6:00) 毎週水曜日定休
☎0422-21-9972
FAX.0422-21-9942
〒180 東京都武蔵野市吉祥寺本町 1-31-11 KSビル10階

吉祥寺店



※通信販売のお客様は渋谷店へお電話下さい。


英雄たちの伝説は受け継がれる。
セリオス、リュナン、ソニア、ゲイル、
英雄たちの活躍で悪神アグニージャは
破れイセルハーサの世界に
平和な日々が戻った
月日は瞬くように
流れ、あれから
二十年が
経った……。
友情をつたえて。
「竜の卵」
「ヨシュア」
「女神フレイア」
前作・英雄伝説で
解明されなかった
イセルハーサの謎が
新しい冒険によって明らかに
されていく
この春、あいつらに逢える！
THE LEGEND OF HEROES
By Falcom
英雄伝説 II
The Legend Of Heroes II
ファルコムはIIがおもしろい！
Falcom
NIHON FALCOM INCORPORATION
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 ☎0425-27-6501



第十一巻第二号通巻一一六号 一九九二年一月二十五日印刷 一九九二年二月一日発行 昭和五十七年十二月六日第三種郵便物認可
電波新聞社 〒141 東京都品川区東五反田一―十一―十五 電話〇三(三四四五)六一一一
特別定価480円(本体466円) 雑誌18361-02 T1018361020482